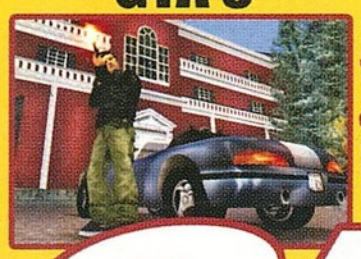
GTA 3

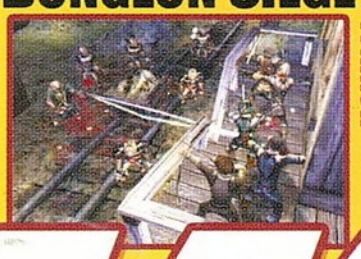


teljes guide

SOLDIER OF FORTUNE II

végigjátszás

DUNGEON SIEGE



lexikon

TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK:

STEEL PANTHERS

CD GAMES

2002/4 - JÚNIUS • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

9 Szuper Végigjátszás:

- Grand Theft Auto III
- Soldier of Fortune II
- The Elder Scrolls 3
- Might & Magic IX
- Freedom Force
- Dungeon Siege
- Die Hard: Nakatomi Plaza
- Blood Omen 2
- SWGB: Clone Campaign

11 oldalas SZUPERGUIDE téma

grand theft auto III

Bemutatók:

- Sudden Strike 2
- E3 beszámoló

Teljes játékok:

- Cybernoid 2
- Takatis
- Super Mario World
- Baldy 3D
- Eight Legged Freak

+ 10 apró freeware teljes játék

Extra ajánlatunk:

- Game Maker
- HL - Outlaws
- Desktop Dreamsc.
- Talisman + skinek
- Crystal engine

+ retro teljes játékok: Big Mac, JSW 2

EGY ÚJ SOROZAT! - THE WORLD

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ, MÉGHOZZÁ HATALMAS MENNYISÉGBEN!

MÁR MEGRENDELHETŐ:

- THE SIMS WORLD
- SETTLERS IV WORLD
- WOLFENSTEIN WORLD
- JÁTÉKKÉSZÍTÉS

ELŐKÉSZÜLETBEN

- QUAKE 3 WORLD [2 CD]
- COUNTERSTRIKE WORLD [2 CD]
- UNREAL WORLD [2 CD]
- HALF-LIFE WORLD [2 CD]

CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214
cdgames@freemail.hu

1 CD-s kiadványok: 899 Ft
2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

CD GAMES

A SZUPER akció régi számainkra folytatódik!

1999/2-6	200 Ft/db	2000/1-6	300 Ft/db
2001/1-6	500 Ft/db	2002/1-2	800 Ft/db

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

Sziasztok!

Nos, ez a hónap, mint ahogy szokták mondani húzós volt. Nehezen indult a dolog, sokáig gondolkoztunk rajta, hogy mely játékokról készüljön végigjátszás, igazából nem volt nagyon jó a felhozatal. Aztán begyorsultak az események csak kapkodtuk a fejünket a sok jó program láttán. Szerencsére íróink teljes gőzzel vetették magukat bele a tesztelésbe, így túl is lőttük magunkat a célon, már szelektálni kellett az írásokat, folytatásokra kényszerültünk. Aztán jött a teljes csőd, megérkezett a GTA3 és borult minden. Szó szerint cipős kanállal sikerült csak beleerőszakolnunk a dolgokat a mostani lapszámba, a GTA3 mindenképpen megérdemelte a kapott 11 oldalt, ami rekord a CD GAMES újkori történetében. Azonban extra kiegészítésekből még így is maradt egy csokorra való, ezeket megtalálhatjátok a 2. CD-n.

Figyelmetekbe ajánljuk a szemben lévő oldalon hirdetett válogatás sorozatot. Sorban kivesézzük majd a fontosabb stratégiai és FPS játékokat, számíthattok rá, hogy egy csomó pályával, mod-dal, skinnel és mindenfajta extra kiegészítővel lehettek gazdagabbak, ha beszereztek egy-egy ilyen válogatás CD-t. A kiadványok tokos CD-k formájában érkeznek az újdonsült tulajdonosaikhoz. A megrendelést megkönnyítendő a 32. oldalra elhelyeztünk egy megrendelőszelvényt, természetesen ennek fénymásolatát is elküldhetitek, ha nem szeretnétek szétvagdosni a CD GAMES-t.

Befejezésképpen szóljunk még pár szót a CD-t kezelőfelületéről, mely átalakult az előző szám óta. Kicsit változtatni szerettünk volna a menüken, melyek már kicsit uncsik voltak. Az új design nekünk tetszi, reméljük ti is meg lesztek vele elégedve, akárcsak a korongok tartalmával.

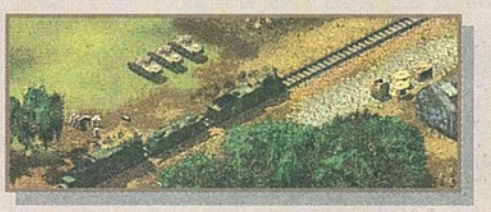
Jó szórakozást kívánunk új számunkhoz, találkozunk augusztus közepén.

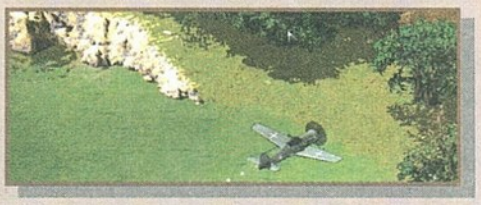
ICDGI

TARTALOM

Bemutatók

4 Sudden Strike 2





Végigjátszások

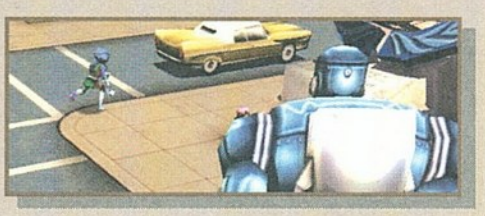
6 Blood Omen 2

10 Die Hard: Nakatomi Plaza

16 Dungeon Siege

18 Might and Magic IX (2.- befejező rész)

26 Fredom Force (1. rész)



32 SWBG: Clone Campaign (1. rész)

35 Elder Scrolls 3: Morrowind

38 Grand Theft Auto 3

48 Soldier of Fortune 2

50 Grand Theft Auto 3 térképek

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 410-7522
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
1046 Budapest, Kiss Ernő u. 3.
(bejárat a Görgey u. felől)
Tel.: 369-2479/130
370-4076/130

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 15-18h

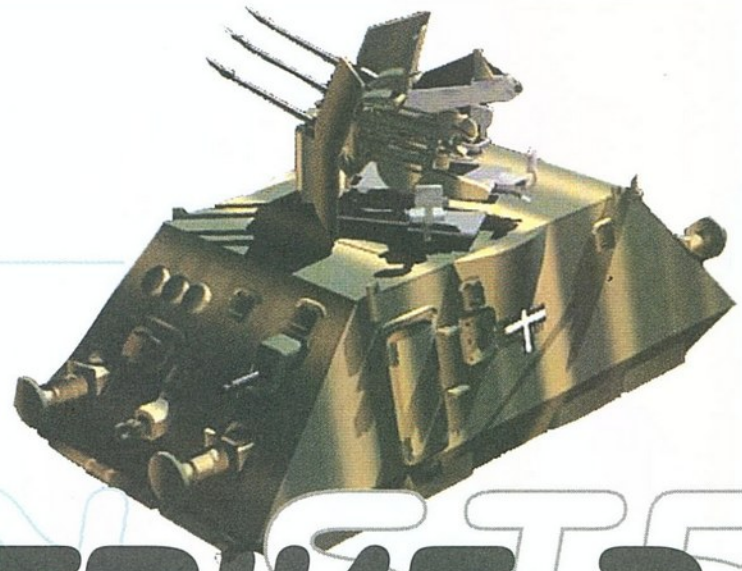
Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Grand Theft Auto 3



SUDDEN STRIKE 2

Két évvel ezelőtt az akkor még csak bimbódzó német CDV kezdte el áttöltögetni a jó öreg C&C univerzum alapjaiba a 2. világháború kulcsmomentumait. A realtime hadviselésre mozgósító stuff kikerülte a műfaj és a korszak egyeztetéséből származó buktatókat, nem kellett építkezni, fejlesztgetni, csupán a tárgykörben rögzített csatákat lejátszani. A 650,000 eladott példány igazolta, hogy igenis szükség van a Close Combat szakasz szintjénél nagyobb léptékű megmérettetésekre – közel 1000 egység kavarhatott adott pályán, a Forever-es expanzió után pedig már azt is sejteni lehetett, hogy az aranytojást tojó tyúk jó darabig 'facsarva' lesz. Így érkeztünk el a második részhez, amely a közel 50 frissen debütáló haditechnikai eszköz mellett egy új hadviselő nemzet ígéretét hozta, Japánét.

Kevésbé ismert tény, de a Felkelő Nap harcosai '41. december 7-én nem csak Pearl Harbour-ban csaptak le, hanem ekkor indították meg legsikeresebb szárazföldi offenzívájukat Malájföldön a brit gyarmatbirodalom felszámolására. A Fireglow figyelmét azonban nem kerülte el ez a tény, mint ahogy az sem, hogy a Csendes-óceán szigetvilágában milyen elkeseredett küzdelmet folytatott az amerikai tengerészgyalogság minden apró japcsi támaszpont felszámolásáért. Az Egyesült Királyság alá halmozott küldetésekben Richard Attenborough majd huszonöt éves filmje, 'A híd túl messze van' című zseniális alkotás elevenedik meg, bár a szereposztás nem annyira parádés – James Caan, Michael Caine és Sean Connery hiányzik – de akcióban nagyon ott vannak Monty ejtőernyősei. Az arnhemi hídfő körül kialakult utcai harc, a 'kézifegyverekkel a tankok ellen' fejezet egyik legdurvább feldolgozása, ennél 'rosszabbul' csak az amerikaiak jártak, akik a Rajna-vidéken keresztül nyomulnak a náci birodalom szíve felé. Gondolom, sejtitek, hogy a konzervdobozok java a ruszkiknak és a Wermachtnak jutott, őszintén szólva a históriára épített erőegyensúly/talanság/ kifejezetten kedvez a honvédő Vörös Hadseregnek, amely már nem is annyira honvédő, hisz a Dnyeperen készül átkelni, és utána meg sem áll Berlinig. Zsukov komiszárjaitól azzal a szívfájdító érzéssel búcsúzunk, hogy a hadjáratokat direkte nációkra szabdalva tálalják, és ellentétes szemszögből nincs esély revansra. Némi reményt adhat a tényleg egyszerűre sikeredett kampány- és küldetésszerkesztő, amit remélhetőleg gondos mancsok hamar pártfogásukba vesznek.

Eme lehetőségek mellett még a tucatnyi különálló misszió csábításával kell megküzdenünk, valamint az átdolgozott, maximálisan 4v4-es partikra kihegyezett multiplayer opcióval, amely a füstjeleken kívül szinte bármilyen kommunikációs protokollt támogat.

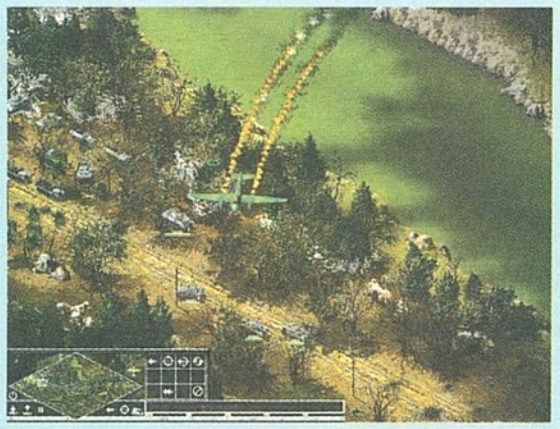
A hadba szállás előzményeiről a német verzió állítólag ékes anyanyelven tart a hajdani eligazításhoz hasonlatos fejtágítót, a nálam lévő angol preview viszont 'nem beszélni kukkot sem' – annyi baj legyen, a terepasztalon kijelölt hadműveletek szöveges változata is kitűnően érthető. Az új elemek bevonásával, konkrétan a szállítóhajók, partmenti naszádok és rombolók feltűnésével a folyami átkelések és a partraszállások megsokasodtak. A légierő eddigi alárendelt szerepét szintén átértékelhetjük, képzeljünk el egy komplett náci repteret, néhány Focke-Wulf vadásszal, pár Junkers szállítógéppel, szerencsés esetben felderítő és bombázó-masinákkal, aztán sasoljunk a parancsra, miszerint az elfoglalás a kitűzött cél, és a jutalom nem marad el. A kifutópályák életre kelnek, eddigi tétlen szemlélődésünk a térkép mellé kitett ikonokkal együtt a múlt homályába vész, az éles bevetések főbb paramétereit /célpont, útvonal/ kijelölve végig nyomon követhetjük az eseményt.

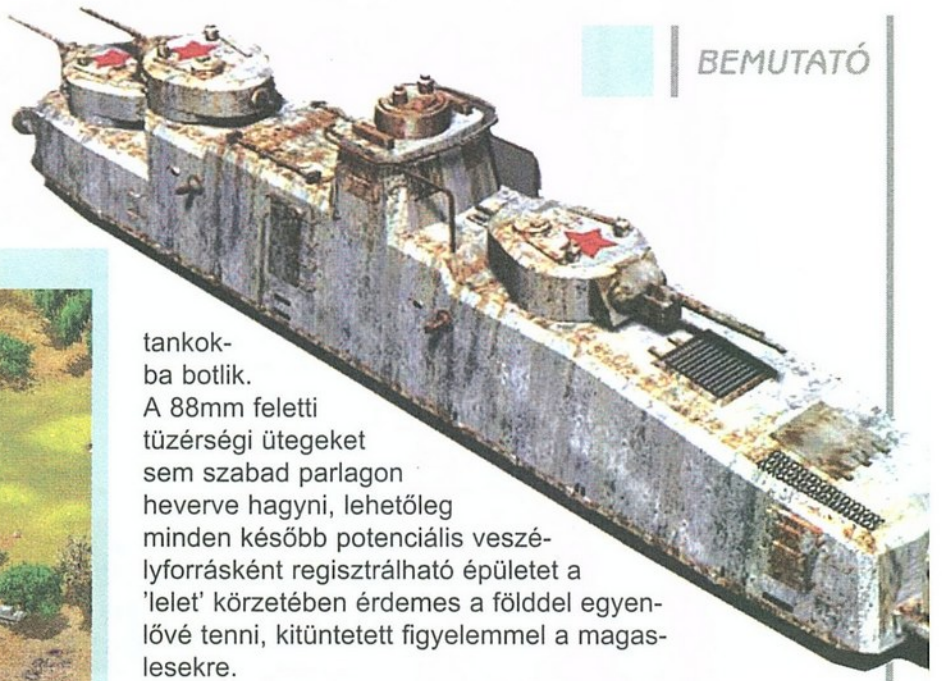
A pakkban felbukkan még a páncélvonatnak titulált rettenet, drabális páncél, személyszállító képesség, és egynehány tetőről kikandikáló, tankokról átmentett lövegtorony riogatja a túl közel merészkedő harcosokat.

A látványban a jó öreg első rész köszön vissza, a fix kamera és a sprite-ok csatájának alapesete, azaz a felülről és oldalról pozíció továbbra sem enged semmiféle nagyításra vagy lencsebillegtetésre irányuló késztetésnek. Ezen a szálon az eső az egyetlen jelentősebb előrelépés, persze a régi kedves vonások megmaradtak, mint a rommá lőhető környezet, a kitűnően felismerhető, részletesen animált páncélosok, és a festőien megkonstruált infrastruktúra.

Az ütközetekben részt vevő gyalogság fogyóeszközzé degradálódott, a fog-of-war, azaz a látómező tereptárgyaktól függő koncentrikus tágulása a masírozó katonák előtt, reális módon a védekező félnek segít.

A dzsungelben különösen idegesítő, hogy a 'nem látom, de lő' figurák akár hadseregeket tartóztathatnak fel, ha bolond fejjel egy tömegben megindulunk ész nélkül előre.





A mesterlövész és a tiszt segíthet a probléma leküzdésében, távcsövével felderítve az előttünk húzódó frontszakaszt, ehhez pedig kötélidegzet és sűrű pauzálás, valamint szigorúan fokozatosra vett előrenyomulás szükséges. Nagyjából ugyanez jellemzi a betondzsungeleket is, házról házra, utcáról utcára kell haladni, és a zsákmányolt lövegeket, tankokat felhasználva fedezni a műveletet. A járművek és a gyalogság viszonyát az egymáshoz igazítható sebesség teszi gyümölcsözővé /érthető módon nem Ryan közlegény fog a Sherman 35km/h-s sebességéhez igazodni ;-)/, továbbá a morállal és tapasztalattal felvértezett harcosok egészségügyi állapotára erősen pozitív hatással van a 'szétszóródni' parancs bombázógépek megjelenésekor, és erős tüzérségi tűzben ezt receptre írja elő a doktor, akárcsak a fák sűrűjében a 'fedezékkeresés' ikonját. A tank-hadoszlopok működésénél talán a legtöbbször számon kért alapvető tulajdonság, a páncél-védettség csíráinak látványos serdülését hozta magával az SS2. A Steel Panthers-szel rokonságot mutató klasszikusok már régóta hordozzák magukban – szigorúan turn-based miliőben – ezt a kellemes apróságot, real-time elterjedése azon-

ban még kissé akadozik, egyedül a Close Combat, fázisos mixben pedig a Combat Mission járt élen a népszerűsítésben, most azonban lesz szerencsénk kipróbálni. Vegyünk alapesetnek egy Tigrist, amelyen elől 100mm-es döntött páncélzat, az oldalakon 60-80mm-es lemezek vannak, és hátul a torony kivételével szinte 'pucér'. Szemből a 75mm alatti páncéltörő lövegek még meg sem karcolják, egy Sherman vagy egy mezei T-34-es akár el is áshatja magát, viszont egy JSZII-es orosz nehézpáncélos 122mm-es lövege simán szétkapja. A Királytigrisnek elölről gyakorlatilag semmi nem árthat, de a brit Churchill – az igencsak lassú és gyengén felfegyverzett angol 'dög' – 102 milis homlokfala is igencsak ellenálló a könnyű japán tankokkal szemben. Újdonság, hogy bizonyos esetekben a személyzet 'meglép' a harceszközből, előtte általában kis lángnyelvek csapnak fel a motornál, nos ilyenkor kell a saját univerzális kezelőszemélyzetünket egy javítójármű társaságában odaugrasztani. Minden hadsereg kötelékében megtaláljuk azt a néhány 'crew' címke alatt tébláboló gazfickót, aki egyetemes jogosítványával a fél-lánctalpasoktól a repülőig mindent el tud vezetni, az éppen kijelölt harcjármű típusától függ, hogy a tökéletes működtetéshez hány darab ilyen bakára lesz szükség – hiány esetén a tiszti kar kiválóan megfelel a pótlásra. Érezzük magunkat megtisztelve, kényelmes és ésszerű újításokkal ritkán találkozhatunk; nos jelen esetben a szállításra alkalmas járművek, és az oda kijelölt csoport viszonyát több rétegben kezeli a kód, így az első kirakódási parancsra a vontatott löveg reagál /ha van ilyen/, a másodikra platón dekkoló állomány /a gyalogság a tankokra is felkapaszkodhat/, és csak a legutolsó ukázra ugranak a sofőrök.

Az SS még mindig pazarlóan bánik a felszereléssel, a gyengén felszerelt rohamosztag sorsa, hogy az elfoglalt aknavetők, géppuskák és páncéltörő lövegek mellett állandóan üres teherautókba, szerencsésebb esetben tankokba botlik. A 88mm feletti tüzérségi ütegeket sem szabad parlagon heverve hagyni, lehetőleg minden később potenciális veszélyforrásként regisztrálható épületet a 'lelet' körzetében érdemes a földdel egyenlővé tenni, kitüntetett figyelemmel a magaslesekre.

Lassan muszáj mérleget vonni, és valami hasznos konzekvenciába sűríteni az értékelést. Nos, az összkép nagyon kedvező, jól kiagyalt szituációk, realista szemlélet és néhány apróbb hibától eltekintve tökéletes hangzásélmény. A legutolsó kis vacak dzsip sajátos motorduruzsolásától a Tigris 700LE-s Maybach benzinüzemű motorjának üvöltő zajáig minden kihallatszik. A morálerősítőnek szánt propagandaadások – Berlinnél épp Adolf üvölti, hogy a Vaterland veszélyben – is igen kiváló hangulatot árasztanának, ha nem a gramofon folyton megakadó tűjét imitálná a szózat… Továbbá a demóval ellentétben a kijelölésekkor nem dumál senki, ami nálam abszolúte nyerő húzásnak bizonyult, inkább kussoljanak, mint azt a silány 'egyenszöveget' nyomassák…

Tika

Demó pálya

A végleges verzió első japán pályáját tartalmazza a nemrég közreadott demó. Bevallom, nem sikerült történelmi precedens nyomára bukkanom, hogy hol is, mikor is zajlanak az események, így fogadjuk el, hogy Dél-Ázsia szigetvilágának egyik apró szigetén japán pilótákat tart fogva a brit hadsereg. A partraszállást villámrajttal kell abszolválni, ugyanis nehézbombázók zavarják meg a beachre igyekvő apróságaink nyugalmát. Nehézségi foktól függően laza láncban előrenyomulással, illetve több oldalról végrehajtott lassú feltérképező módszerrel könnyen elfoglalható az első célobjektum. A 'crew' állományt egy csoportban a frontvonal mögött terelgessük, a zsákmányolt Pershing és Hellcat tankokhoz ezekre mindenképp szükség lesz. A pilóták szabadságolása után az egész bagázst két igazságos szeletre osztva megindíthatjuk a déli repülőtér elfoglalását, és a sziget délkeleti csücskén lévő támaszpont felszámolását célzó kétirányú offenzívánk kezdeti lépéseit. Mivel páncéltörő ütegekből a briteknél nincs hiány, a tankok előtt tisztek és mesterlövészek kis csapata néhány géppisztolyos katonával tisztítsa folyamatosan az utat.
A repülőtéren óvatosan mozogjunk a nehézfegyverekkel, a betoncsík lehetőleg ne sérüljön, ha mégis, akkor javítassuk meg az itt zsákmányolható utász-kocsival. A két C-47-es szállítógép feltűnésekor mindenkit lezavarva a kifutóról sima leszállás, és a térkép túl felén némi utánpótlás vár. A gépek feltöltése az ejtőernyős ugráshoz rutinmeló, aztán dobjunk mindenkit a délkeleti sarokba és 'victory'…

BLOOD OMEN 2

A Legacy of Kain-sorozat elég sok mindenkinek ismerősen csenghet, leginkább persze talán a konzolosok közében. PC-n inkább a Soul Reaver első része volt, ami befutott, ám azt tudni kell, hogy a Blood Omen volt a sorozat első része. Ez akkor még egy Diablo-szerű játék volt, ami megragadta valahogy az embert. Voltak benne vámpírképességek, varázslatok, különböző vértek és fegyverek. Azóta megjelent a Soul Reaver két része, amelyben a Blood Omenben szereplő Káin negatív szereplőt alakított. Most pedig évek múltán, immáron új, teljesen 3D-s köntösben újra üdvözölhetjük eme rettegett vámpírt, Káint a Blood Omen második részében. Szerintem grafikailag elviselhető a program, mivel a pályák annyira jól vannak megszerkesztve, hogy az ember nem is vágyik többre. Az egész játékra jellemző, hogy igen borongós, ám nekem kicsit hiányzott az éjszakák és nappalok váltakozása, mint az első részben. A vámpírképességek száma is igen kevés, varázslatok pedig egyáltalán nincsenek benne. Ennek ellenére szerintem nagyon jó sikerült a Blood Omen 2, számos örömteli órát szerzett a monitorom előtt ülve. Egyetlen igazi hibája a bugok megléte, amelyet valamennyire orvosol a letölthető patch. Aki szereti a misztikus és elgondolkodtató, de kellő akcióérzékkel rendelkező programokat, azoknak csak ajánlani tudom.

Első rész: A nyomornegyed

Az első pálya inkább az irányítás megszokására szolgál, mintsem valódi kihívást jelentene. Csak azt kell tennünk, amit Umah mond nekünk. Induljunk el az utcán, és a bódékról ugorjunk fel a tetőre. Ugorjunk át a rácson, majd a karral nyissuk ki a kaput. Menjünk át a házon, és lent szívjuk ki a rab vérét. Ezután nyissuk ki a karral az ajtót, és szívjuk ki a ládából az energiát. Menjünk oda a zöld energiafalhoz, majd kövessük Umah-t. A csatornában megtanít minket arra, hogyan kell védeni, illetve támadni, és megragadni az ellenfelet. A csappal eresszük le a vizet, és ugorjunk át. A temetőben használjuk a ködalakot, és hátulról intézzük el az ellenfeleket. Használjuk a kapcsolót a falon, hogy ki tudjuk nyitni a kaput. Lent a folyosó végén használjuk a kapcsolót, hogy fent ki tudjuk nyitni az ajtót. A csappal zárjuk el a gőzt. A videó után tovább az átjárón, és másszunk fel a létrán. A bódéról ugorjunk fel a tetőre, át a másikra, onnan pedig a fickóhoz, majd át az ajtóhoz. Húzzuk el a ládát az ajtótól, és menjünk le a lifttel. Nyomjuk le a kart lent, így fent tovább tudunk menni. Nyissuk ki a kaput, és toljuk alá a ládát, majd újra nyomjuk le a kart.

Második rész: A tanya

Jobbra a sarokban használjuk a kart, majd nyissuk ki a kaput. Másszunk fel a létrán, és használjuk a kapcsolót, hogy fent leereszkedjen a előbb kinyitott ajtón. Másszunk fel a létrán, és

zárjuk el teljesen a gőzt. Menjünk le, és essünk le a lyukon. Ekkor jön az első főellenség, Faustus. Mivel jóval több az életereje, lehetőleg kerüljük el, hogy eltaláljon. Váltsunk át a Fury nevű képességre, és védjük ki a támadásait. Amikor piros fényes rúgást végez, akkor ugorjunk félre, mert ezt a támadást nem tudjuk kivédeni. Ha feltöltődött a Fury, akkor ilyenkor támadjuk meg. A következő teremben ügyeljünk a gránátokra, amiket dobál. Üldözzük Faustust ahhoz a kazánhoz, amelyiktől a leghosszabb gőz nyúlik ki egészen a terem közepéig. Itt váltsunk ködalakra, és nyomjuk le a kart, hogy a tűz megégesse Faustust. Ezt elég, ha háromszor megtesszük, és jön a csata harmadik része. Faustus fent rohangál a gerendákon, és ahhoz, hogy tudjuk, hol van, használjuk az autoface-t. Amikor halljuk, hogy leugrik, ugorjunk félre a rúgása elől, így elesik. Ekkor támadjuk meg a hármas kombóval. Négyszer-ötször eltalálva végeztünk is vele.

Harmadik rész: Az alsó város

A beszélgetés után szerezzünk egy kardot az egyik katonától, és menjünk fel jobbra a lépcsőn. Ugorjunk át szemben a tetőre a képességet használva. Lent kiérve az utcára menjünk balra fel a lépcsőn a rácshoz. Ezután a saroknál lévő ajtón menjünk be a kocsmába, és a csapossal való beszélgetés után térjünk vissza az előbbi rácshoz, ahol most már beengednek. A tér közepén lévő kis épület tetejéről ugorjunk át a kapcsolóhoz jobbra, és használjuk. Nyissuk ki a lenti ajtót, majd húzzuk el a glyph-tartályt a faltól, és cseréljük ki a másikkal a falnál, aminél a sötétruhás fickó állt. Ezután nyomjuk le a benti kart, és nyissuk ki az ajtót. Az utcán keressük meg az újságárust, és a beszélgetés után térjünk vissza az előbbi rácshoz, ahol a jelszót kérték. Másszunk fel a létrán, és ugorjunk át a szemben lévő tetőre. Az erkélyről pedig ugorjunk át a szélmalomhoz, és használjuk a ködalakot a fickók elintézésére. Essünk le, és használjuk a kapcsolót, majd jussunk vissza a tetőre, és ugorjunk át fent a kapuhoz, amit kinyitva menjünk be. Balra le a lépcsőn, és a raktár végében fel a másikon. Használjuk a kart, így lezuhan a láda, és a keletkezett lyukon essünk le. Fel a lépcsőn, és a karral nyissuk ki az ajtót, majd toljuk a ládát egészen a liftig (ameddig tudjuk). A karral vigyük fel a ládát a lift segítségével, majd toljuk el a hidat az útból, és másszunk fel az egyik létrán. Fent toljuk le teljesen a ládát, mire ismét beszakítja a padlót, ahol essünk le. Keresztül a csatornán, és a csappal eresszünk vizet a terembe. Ugorjunk át a sarokban lévő deszkalapra, és másszunk fel a létrán. Az utcán jobbra a kapcsolóval nyissuk ki a rácsot (kövessük a csövet). Ismét keresztül a csatornán, és a híd-

nál fel a létrán. Ugorjunk fel a tetőre, és toljuk le a ládát. Menjünk le utána, szemben a kapcsolóval nyissuk fel a fémlemezt, és gyorsan toljuk be alá a ládát. A csappal eresszük le a vizet, és gyorsan menjünk át a termen. Nyissuk ki a rácsot, majd tovább egyenesen a másikat. Intézzük el a katonákat, és a rámpánál ugorjunk fel a tetőre. Ugorjunk át a tetőkön, majd ha megszólalt a riasztó lent, akkor minél előbb kapcsoljuk ki, mert addig egyfolytában jönnek a katonák. Át a rácson, majd tovább a sikátorban a térre. Kövessük a vámpírt, majd essünk le, és a sarokban lévő két ládáról ugorjunk át a kapun. Le a lépcsőn, és a kapcsolóval húzzuk be a hidat. Jobbra a ládát toljuk le, majd pedig toljuk a híd helyére. A másik oldalon a csappal eresszünk vizet a terembe, és a másik kapcsolóval engedjünk vissza a hidat. Eresszünk le a vizet a csappal, majd a ládát toljuk a hídon egészen a padlón lévő x-re. A kapcsolóval hatástalanítsuk az energiafalakat, és menjünk be a Blue Lady nevű helyre.

Negyedik rész: A felső város

A téren jobbra a fickótól szerezzünk buzogányt, vagy ha gondoljuk, a katonáktól kardot. Induljunk tovább, és a rácsnál találkozunk Marcusszal. Miután elintéztük a két irányított papot, nyissuk ki a rácsot. A következő teremben miután elintéztük a három papot, a kerékkel

forgassuk el középen a fülkét. Menjünk be a fülkébe, és forgassuk vissza. Induljunk tovább, majd másszunk fel a létrán. A ködöt kihasználva intézzük el a katonákat, és menjünk balra be a kapun. Húzzuk a sarokban lévő követ a leszakadt létra alá, és arról ugorjunk fel. Fel a tetőre, majd essünk le a tetőablakon, és nyissuk ki az erkélyajtót. Ugorjunk át az erkélyről a szobába, és menjünk le a lépcsőn. A utcán menjünk be a kis ajtón, és használjuk a glyph-kapcsolót, így már ki tudjuk nyitni a kaput. Balra a csappal zárjuk el a vizet, és jobbra fentről ugorjunk át. Fent zárjuk el a másik vizet, és azon a folyosón induljunk tovább. Kiérve az udvarra balra a csappal eresszük át a másik oldalra a vizet, és kapcsolóval hozzuk működésbe a darut. Most a másik oldalon eresszük át a vizet, és használjuk a darut. Eresszük vissza ismét a vizet, és a leesett követ toljuk az ajtó elé. Fel a lépcsőn, és a kapcsolóval nyissuk ki a kaput. Balra az ajtón menjünk be, toljuk el a ládát, és a kerékkel húzzuk fel a harangot, majd szólaltassuk meg, hogy kinyíljanak a kapuk. A híd túloldalán szálljunk be a liftbe, menjünk fel vele, és fent megfordulva ugorjunk be az ablakon. Le a lépcsőn, majd ki az utcára. A kertben balra az első beugróban másszunk fel a létrán, és húzzuk fel a ketrecet a glyph-tartályról. Lent húzzuk át a glyph-tartályt a másik oldalra, ismét húzzuk fel a ketrecet, és toljuk a tartályt a helyére. Így már ki tudjuk nyitni a kaput. Balra be az ajtón, és kiérve az utcára használjuk a ködöt a katonák elintézésére. Fel a lépcsőn, majd felugorva a létrára másszunk fel rajta. A toronyból ugorjunk át a másik toronyba. Ha sikerült eljutunk a könyvtárba, le kell győznünk a nagydarab lovagot, hogy továbbmehessünk. Várjuk meg, amíg kifullad, és olyankor támadjunk. A temetőbe érve húzzuk el a követ a faltól, és tovább át a résen. Balra bejutva az épületbe toljuk be a falba a három sötétebb követ. Le a lépcsőn a kápolnába, és kövessük Marcust, amíg a végső harcra nem kerül sor. A kápolna mindkét oldalán találunk egy kapcsolót, ami a harangokat hozza működésbe. Mivel Marcus láthatatlan, viszont igen érzékeny a füle, használjuk a harangokat, hogy láthatóvá tegyük. Ilyenkor üssük meg annyiszor, amennyiszer tudjuk, amíg Marcus fel nem menekül az emeletre, és két pap el nem vágja a harangok köteleit. Menjünk fel az emeletre, ahol négy kör alakú pihenőt találunk. Mindegyikben láthatóvá válik Marcus, ilyenkor meg tudjuk ütni. A másik módszer, hogy csaljuk oda a papokat a harangokhoz, és ott ragadjuk meg, majd dobjuk őket a harangnak. Ekkor Marcus ismét láthatóvá válik, így meg tudjuk ütni. Ha vérre van szükségünk, akkor a papok jó szolgálatot tehetnek. Csak ügyeljünk rá, hogy távolról tüzes nyíllal lőnek ránk. Arra is figyeljünk, ha nagyon leállunk harcolni a papokkal, akkor Marcus előszeretettel támad minket láthatatlanul hátba.

Ötödik rész: A Sarafan erőd

A fülkénél a sarokban használjuk az ablakon keresztül az irányítás képességet (charm), és nyittassuk ki a fickóval az ajtót. A folyosón a csappal zárjuk el a gőzt, és arra induljunk tovább. A nagy teremben húzzuk oda a glyph-tartályt a kályha és a hordó közé. Húzzuk meg a kart a gépen, majd pedig használjuk a fenti kapcsolót. A kirobbant ajtónál menjünk tovább, és lent nyissuk ki az ajtót. Balra a teremben használjuk a kapcsolót, majd nyissuk ki az ajtót. A vizes teremben jobbra másszunk fel a létrán, és a csappal zárjuk el a vizet. Innen ugorjunk át a másik csaphoz, és azt is zárjuk el. A harmadiknál használjuk az irányítást a fenti fickón, és vele zárassuk el a vizet. A medencéből másszunk be a csőbe. A börtönben másszunk fel a létrán, és tekerjük el a kereket. Menjünk be az alattunk lévő fülkébe, és nyissuk ki az ajtót. Másszunk vissza fel a létrán, és tekerjük el ismét a kereket. Tovább az ajtón, majd fel a lifttel. A folyosón balra, a szobában van az ajtót nyitó kar. A tanácsteremben a fent járkáló fickón használjuk az irányítást, és vele nyomassuk le a folyosón lévő kart, hogy eltűnjön az energiafal. Induljunk arra tovább, és beszéljünk a rács mögötti kék ruhás nővel. Ezután intézzük el a videóban látott kék ruhás fickót, majd térjünk vissza a rácshoz, és a nő kikapcsolja az energiafalat. Menjünk fel a lifttel, és a leszakadt korlátnál ugorjunk át, majd a párkányról szintén. A körfolyosónál lévő kapcsolóval nyissuk le az ajtót. Lent tekerjük el a csapot, majd másszunk vissza fel a létrán, és tovább az ajtón. Ismét menjünk fel a lifttel, és fent használjuk a kart, majd lent gyorsan menjünk tovább a folyosón. A könyvespolcoknál fent szintén használjuk a kart, hogy kinyíljon a titkos ajtó. A rács mögötti fickón használjuk az irányítást, és vele nyittassuk ki az ajtót. Balra tovább a folyosón, és nyissuk ki az ajtót.
A nagy kaputól balra a kereket tekerjük, és menjünk be a kapun. Bent húzzuk el a jobboldali szobrot a faltól, hogy kinyíljon a titkos ajtó. Tekerjük vissza a kereket, és ezen a titkos ajtón menjünk vissza, és szabadítsuk ki Umah-t.

Hatodik rész: Az ipari negyed

Balra a karral és a csappal irányítsuk az energiát a kapcsolóba. Nyissuk ki a rácsot, menjünk vissza, és tekerjük el ismét a csapot. Induljunk el fel a lépcsőn, és nyissuk ki a rácsot, ahol a tolvaj nő van, majd a kapcsolóval eresszük le a létrát. A videó után intézzük el az őrt, és induljunk tovább. Az ajtó mellett ugorjunk le, és nyomjuk le a kart. A létrán másszunk fel a géphez, és arról ugorjunk át a ládákhoz. Innen ugorjunk át a másik ládahalomra, ahonnan a ládákat használva jussunk vissza a hídra. Nyissuk ki az ajtót, és váltsunk ködalakra. Bent használjuk a kart, mire a folyosó végén kinyílik az ajtó. Le a lifttel, ugorjunk le, és hozzuk működésbe a kazánokat a négy kapcsolóval. Másszunk vissza, és használjuk a kapcsolót. Lent kövessük a láda útját a futószalagon. Miután a két katona felrobbantotta az épület falát, fent a kapcsolóval hozzuk működésbe a felvonót, és az ajtónál szálljuk bele. A végállomásnál fel a létrákon, és nyissuk ki az ajtót. Hozzuk le a liftet, szálljuk bele, és menjünk fel vele. Használjuk a ködalakot az őrök ellen, majd a folyosó végén le a lifttel. A végén ugorjunk át a sziklafalhoz, és menjünk be az ajtón. A futószalagnál a karral húzzuk fel a fémlemezt, és menjünk át. Az üstöknél használjuk a ködalakot, majd nyissuk ki a sarokban a ködalakot. A kerek ablakon keresztül irányítsuk a fickót, és vele nyomassuk le a kapcsolót az ablaknál lévő bombán. Induljunk tovább a járaton, és az elágazásnál balra. A kis kerek ablakon keresztül ismét irányítsuk az egyik munkást, és nyittassuk ki vele az ajtót. Tovább az ajtón, nyomjuk le kart, és a nagy kerek ablaknál ismét irányítsuk a munkást, majd használjuk vele a kapcsolót. Menjünk át a futószalagon, és a következő ablaknál ismét használjuk az irányítást. Ha elintéztük a két fickót a ködnél, az ablakból irányítsuk a nőt, majd robbantsuk fel vele a bombát. Menjünk fel a lifttel, és a nagy teremből fel a lépcsőn, nyomjuk le a kart, hogy kinyíljon az ajtó. Az ablaknál ismét vegyük át az irányítást, majd tovább a szalagon. A következő ablaknál ismét használjuk, majd menjünk vissza, és a másik szalagon tovább. Használjuk a zöldes kapcsolót, és kövessük a sínt, amíg meg nem találjuk a liftet. Tekerjük el a kereket, majd fel a lépcsőn. Az egyik ütközőt toljuk rá a sínre, míg a másikat húzzuk le róla. A kapcsolóval indítsuk el a kis mozdonyt, majd a sza-

kadéknál ugorjunk át. A nagy terembe érve álljuk a középen lévő körre. Ekkor meg kell küzdenünk Sebastian-nel. A csata első részében kézitusában lesz részünk. Próbáljuk meg a körön maradni, nehogy a gőz eltaláljon minket. Használjuk ismét a Fury-t, és védjük ki a támadásokat. Amikor pirosan támad, gyorsan ugorjunk félre, mert nem lehet kivédeni. Ekkor üssük meg, ha fel van töltődve a Fury. Ha sikerült életerejének egynegyedét leütni, akkor elkezd körbe-körbe futni. Gyorsan szálljunk le középről, és a terem szélén maradjunk a két gőzcsóva között. Amikor eláll a gőz, próbáljunk meg úgy helyezkedni, hogy a középen lévő áram közénk és Sebastian közé essen, így pont beleugrik. A csata harmadik részében ugorjunk fel Sebastian mellé. Keressük meg az ablakot, ahol a szolgát látjuk. Vegyük át felette az irányítást, és használjuk a jobboldali kapcsolót. Ekkor ragadjuk meg Sebastiant, és dobjuk a gőzbe. Ezt addig tegyük, amíg meg nem hal.

Hetedik rész: A kanyon

Induljunk el, és a videó után a vízesés mellett menjünk fel a dombon. A rácsot elérve forduljunk balra a járatban. A malomnál menjünk oda az ablakhoz, és irányítsuk a fickót fel az emeletre, ahol használjuk a csapot. Menjünk oda a kinyitott rácshoz, és toljuk be a ládát a rács alá. Vissza az ablakhoz, és ismét irányítsuk a fickót a csaphoz. Az egyik felfelé menő csillére ugorjunk fel, és fent ugorjunk le róla a folyosóra. Induljunk tovább a rácsnál, és a víznél a sziklákon ugráljunk át. A vízesésnél ugorjunk át balra az állványzatra. Fel a lépcsőn és be az ajtón, majd pedig le a lépcsőn, ahol a kapcsolóval nyissuk ki a kaput. Menjünk ki az ajtón, majd be tovább a kapun. Ha elintéztük az őröket a ködnél, menjünk be az ajtón. Fel a lépcsőn, nyomjuk le a kart, majd menjünk vissza a csaphoz, és a másikat is, ezzel kinyitjuk a kaput. A leszakadt hídnál ugorjunk át a képességet használva. Kövessük a kocsit, és balra a sziklafalra ugorjunk fel. A szakadéknál ugorjunk át a ködös részhez, és menjünk le a bányába, ahol a lyuknál essünk le. A raktárban menjünk el a ládák között, és szálljunk be a liftbe. Jobbra a rács mögötti fickón használjuk az irányítást, és nyomassuk le vele a kart. Menjünk át a másik rácshoz, és az itteni fickót irányítva nyissuk ki az ajtót, majd tekerjük el a kereket. Fel a létrán, és siessünk át az ajtón (ha bezáródik, a létra melletti kapcsolóval nyissuk ki újra). Továbbmenve meg kell küzdenünk az első bogárszerű lénnyel. Kövessük az utat a kapuig, majd tovább az úton. A második égő épületben menjünk fel a lépcsőn az ajtóig. Le a lépcsőn, és ki a kapun, tekerjük el a kereket a síneknél. Jobboldalt az épületben vegyük át az irányítást a fickó felett, és használjuk a kapcsolót. Az épület tetejéről ugorjunk át a szélkerékhez, és tekerjük el a kereket. Balra a három kapcsolót használjuk balról jobbra sorrendben, majd végül újra a középsőt. Ekkor kapcsoljuk be a glyph-energiát, és tekerjük el a kereket, hogy kinyíljon a kapu. A másik oldalon tekerjük el a két kereket. A lényeg, hogy az előbb a futószalagra tett szikladarab egyben maradjon. A másik három kapcsolót használva a daruval helyezzük a sziklát a kocsira. Így az felrobban, és tovább tudunk menni a kirobbant kapunál. Ugorjunk át a vízen, és balra másszunk fel a sziklaperemre. Innen ugorjunk át a szemben vízeséshez. Nyissuk ki a kerékkel a rácsot, majd jobbra az épületben menjünk fel teljesen. Ugorjunk át szemben a nyílásba, és menjünk le. A rácsnál a fickót irányítva használjuk a kapcsolót, amivel elindul a glyph-energia. Menjünk fel, és a kerékkel irányítsuk tovább. Ha nem jó időben váltjuk át, akkor kezdhetjük elölről. Viszont ha sikerült, akkor ugorjunk vissza az épületbe, és itt is irányítsuk tovább lefelé az energiát a kerekekkel. Végül, ha eljutott az energiafalhoz, akkor a kapcsolóval ki tudjuk kapcsolni. A malomnál csak be kell mennünk. A telekinézis képességet használjuk a kapu fölött jelen, majd menjünk be az épületbe.

Nyolcadik rész: Az örök börtön

Induljunk el, és a szakadéknál ugorjunk át. A kapu fölötti jelen használjuk a telekinézist. Menjünk fel a lépcsőn, és onnan ugorjunk át a trónra, arról pedig jobbra. A leszakadt lépcsőnél ugorjunk át a másik oldalra. Fel a létrán, és itt ugorjunk a középen lévő ajtóhoz. Ezután itt essünk le a lyukon. Bal oldalt a teremben használjuk a kapcsolót az oszlopon. Essünk le ismét a lyukon, majd a videó után ugorjunk ki a veremből. Ugorjunk át a leszakadt hidaknál és használjuk a kapu fölötti jelen a telekinézist, míg el nem érjük az ép hidat. Lent a gépen használjuk a kapcsolót, és induljunk tovább az előtűnő ajtón. Használjuk a telekinézist a leszakadt lépcsőnél lévő jelen, és menjünk fel a lépcsőn. Középen a fülkében nyomjuk le a kart, és ugorjunk fel a felemelkedett kődarabokon a képességet használva, amíg fel nem jutunk a kapuig. Másszunk fel a ládákon, és onnan ugorjunk át a platformra. Nyomjuk le a kart az oszlopon, és a leereszkedő ládán ugorjunk fel, míg fel nem jutunk a harmadik szintre. Itt a középső rács mögötti fickón használjuk az irányítást, és nyissuk ki vele a rácsot. A nagy teremben

használjuk a telekinézist a jelen, és a középső cellában lévő létrán másszunk fel, majd baloldalt a második cellát kinyitva ismét fel. Vegyük át az irányítást a kinti őrült felett, és nyissuk ki vele a rácsot. Menjünk át a másik oldalra, és jobbra a rács mögöttinél tegyük ugyanezt, majd másszunk fel. Használjuk középen a kapcsolót, és a feljött ládákról ugorjunk tovább. Fel a lépcsőn, és a rács mögötti őrülttel nyittassuk ki a rácsot. Itt két kaszással, a börtön őreivel kell megküzdenünk, mielőtt továbbmehetnénk. A kapunál használjuk a telekinézist a felette lévő jelen. A folyót elérve ismét tegyük ugyanezt a túlparton található jelen, majd keljünk át, és nyomjuk le a kart a jel mögött, és ismét használjuk a telekinézist ugyanazon a jelen. Továbbmenve találkozunk a kissé – illetve nagyon – őrült Magnusszal, akit itt nem tudunk megölni, ezért fussunk el előle. A rácsnál ugorjunk le, majd intézzük el a kaszást, hogy továbbmehessünk. Átjutva a kovácsműhelyen és kínzótermen, lemászva a létrán használjuk a fickón az irányítást, és használjuk vele az oszlopnál lévő kapcsolót. Másszunk vissza a létrán, és induljunk jobbra tovább. Mielőtt Magnus átérne a hídon, használjuk a telekinézist a jelen. Induljunk tovább, míg el nem érjük a gépet középen. Ugorjunk át oda, forduljunk meg, és használjuk a telekinézist a jelen. Menjünk vissza a hídon, és húzzuk meg a kart. Ugorjunk vissza, és menjünk el jobbra. Megfordulva a folyosón találunk egy jelet, amin használjuk a telekinézist. Menjünk vissza a hidat forgató kapcsolóhoz, és használjuk kétszer, majd visszaugorva balra induljunk tovább. Itt nyomjuk le a kart, majd a videó után használjuk a kapcsolót. Miután elintéztük a két kaszást, induljunk tovább. A lecsukódó rácsnál úgy tudunk továbbmenni, miután újra kinyílt, hogy figyeljünk a padlón lévő mélyedésre, és abba nem lépünk bele. Magnusszal ne törődjünk, hanem fussunk tovább. A folyosónál használjuk a kapcsolót, és fussunk át a hídon, majd ott is használjuk a kapcsolót. A nagy teremben egy kis labirintusjáték vár ránk. A feladat egyszerű, mindig arra menjünk, amerről nincs rács. Amikor néhányszor csapdába esünk, csak keressünk egy olyan jelet, amin használhatjuk a telekinézist. Ha sikerült átjutnunk, jön a Magnusszal való harc. Szerencsére ezúttal nem lesz test-test elleni küzdelem. A harc első részében telekinézissel lökjük le Magnust középről a vízbe, majd gyorsan húzódjunk fedezékbe az egyik szobor mögé. Mielőtt pont használná a képességét, amikor sárgás fényt látunk, gyorsan fussunk ki a szobor mögül. Ilyenkor újra lökjük bele a vízbe, majd ismét bújjunk el. Négyszer belökve a vízbe, Magnus átmegy egy másik terembe. Itt találunk négy szobrot, kezükben kaszával, amelyeknek a hegye kifelé áll. Magnusnak van egy dühös támadása, amikor vörös fényben úszva nekünk rohan. Álljunk az egyik kasza hegye elé, és várjuk meg, amíg elkezd rohanni, majd a kellő pillanatban ugorjunk félre. Így a szobornak rohan, és a szobor talapzatában található jelen használjuk a telekinézist. Tegyünk ugyanígy mind a négy szobornál. Ha megvan, akkor a középen álló nagy szobor újra felépül. Ekkor álljunk a szobor által tartott bot elé, és az előző módszert alkalmazva ugorjunk félre Magnus elől. Akkor jó, ha a pálca eltört. Ezután vagy használjuk a telekinézist a végtelen-jelen (nem mindig működik), vagy pedig ismét rohantassuk neki párszor Magnust a jelnek. Ha rádőlt a szobor, akkor vége a csatának.

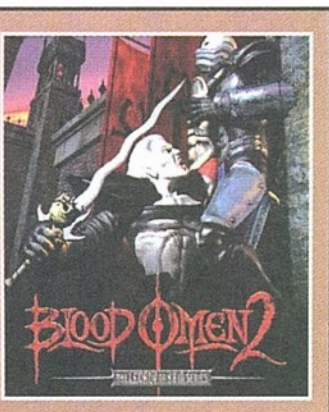
Kilencedik rész: A szerkezet

Induljunk el a kinyitott folyosón. Az idegen lé-

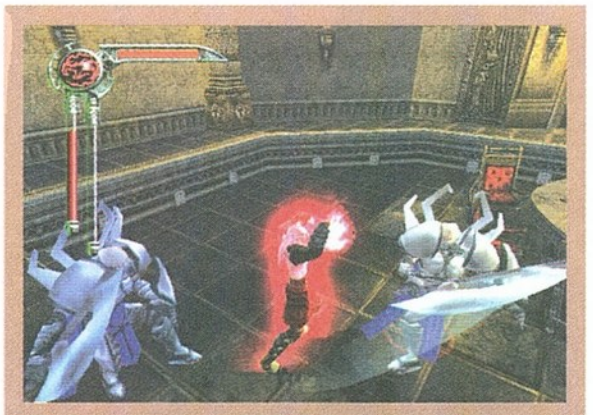
Fejlesztő:
Crystal Dinamics
Kiadó: Eidos

Megjelenés:
2002-Április-05

Kategória: Akció



http://www.eidosinteractive.co.uk



nyen próbáljuk ki az új képességünket, az Immolationt, majd nyomjuk le a kart, és menjünk tovább. A szélesebb folyosón ügyeljünk a szélen a robotkarokra. Balra a következő teremben ugorjunk át szemben a platformra, másszunk be az ablakon, és használjuk a kapcsolót jobbra. Menjünk be a terembe, és fent használjuk a telekinézist a jelen, majd menjünk fel a lifttel. Ugorjunk át a platformra a másik teremben, és használjuk a glyph-kapcsolót. Menjünk vissza a folyosóra és nyissuk ki az ajtót. A folyosó végén balra az ablakból használjuk a telekinézist a két jelen, majd menjünk vissza az előző járatba jobbra. Használjuk az irányítást a fickón, és vele nyomjuk le a glyph-kapcsolót. Nyissuk ki az ajtót, és induljunk tovább. Intézzük el a bogarat, majd kövessük az idegent a járatba. Menjünk le a rámpán, és kapcsoljuk be a glyph-energiát. Vissza fel az üvegfülkéhez, és a fickót irányítva használjuk kapcsolót. A felemelkedő tartályokról ugorjunk át a függőfolyosóra. A medencét a folyosó végén ugorjuk át, forduljunk meg, és használjuk a telekinézist a vízben lévő jelen. Lent a medencében ezután nyomjuk le a kart, majd fent nyissuk ki az ajtót. A függőfolyosónál az idegen egy energiafallal zárja el az utat, ezért essünk le, és használjuk elsőként a lenti kapcsolót. Másszunk fel, és használjuk a másik kapcsolót, így szabaddá válik az út. Az üvegfalnál használjuk az irányítást a fickón, és eresszük le vele a fülkét, a folyosó végén található kapcsolóval. Ugorjunk rá a fülke tetejére, és menjünk be. Az üvegfolyosónál jobbra használjuk a telekinézist a jelen. A lenti fickót irányítsuk át a hídon, helyezzük vissza a ládákat, az előző helyükre, majd újra irányítva a fickót használjuk a kapcsolót. A folyosón intézzük el a bogarat, majd az idegeneket. Balra ugorjunk át a nagy teremben a glyph-kapcsolóhoz. Lent ugorjunk át a vízen a fülkéhez, és eresszük le a vizet a kapcsolóval. Húzzuk el lent az akadályt az ajtó elől. A bogár fülkéje melletti nyíláson menjünk be, és az itteni kapcsolóval hatástalanítsuk az energiafalakat. Menjünk vissza, és ugorjunk át a glyph-kapcsolóhoz, majd induljunk tovább a járatban. A kaptárhoz hasonlító részen átjutva a nagy teremben essünk le. Amikor csapdába kerülünk a folyosón, vegyük át az irányítást a kinti fickó felett, és tüntessük el az energiafalat a kapcsolóval. A fülkében használjuk a kapcsolót, és essünk le a lyukon. Leérve használjuk a kapcsolót, hogy lehívjuk a liftet. Menjünk fel vele, és kapcsoljuk ki az energiafalat a jellel, hogy használjuk rajta a telekinézist. Hívjuk le a következő liftet, és menjünk fel vele. Ezt addig tegyük, amíg teljesen fel nem jutunk, ahol használjuk a kapcsolót, a híd megjelenéséhez.

Tizedik rész: A rakpart

Vegyük át az irányítást a rács mögötti nőn, és nyittassuk ki vele a kaput. Az udvaron a rácsnál kell a jelszó, menjünk jobbra a kikötőbe. Menjünk be a cégérrel jelzett épületbe, és használjuk a glyph-kapcsolót, majd a kerékkel irányítsuk fel az energiát. Ugorjunk át a szabaddá vált mólóra. Mivel a beszélgetésből megtudtuk a jelszót, menjünk vissza az udvarra a rácshoz. A mólónál a ládáknál lévő beugróban használjuk a telekinézist a jelen. Miután elment a hajó, ugorjunk át. Másszunk fel a létrán, és bemenve az ajtón toljuk rá a ládát az ajtó előtti repedésre, ahol ekkor beszakad a padló. Essünk le a lyukon, és toljuk a ládát a padlón lévő x-re, mire kinyílik az ajtó. Átjutva a mólón menjünk be a raktárba, és tekerjük el a gép melletti kereket, majd a másikkal nyissuk ki a rácsot, és használjuk a kapcsolót. Ezután menjünk be a lenyílt hídon. A raktárban a fenti három kapcsolóval irányítsuk ki a ládát, a baloldali balra, a középső egyenesen, és jobboldali jobbra mozgatja. Kövessük a kiszabadított lényt, és Umah halála után a rácsnál a munkást irányítva használjuk először a jobb, majd a bal kapcsolót. Nyissuk ki a rácsot, és induljunk tovább. Átmenve az épületen a vízpartra érünk, és ahol nincs korlát, ugorjunk át a túloldalra. A következő vízpartnál szintén ugorjunk át, majd kicsivel arrébb ismét vissza erre az oldalra, majd szintén arrébb újra vissza a másik oldalra. Menjünk be az épületbe, és az emeleten másszunk le a létrán. Másszunk fel kint a platformra, és ugorjunk át az épülethez. Balra ugorjunk fel, és szálljunk be a liftbe. A rácsos fülkénél vegyük át az irányítást a fickó felett, és használjuk a középső kapcsolót, hogy leereszkedjen a láda. A szörny kitörése után ismét a fickót irányítva eresszük le a ládát a kapcsolóval, szálljunk bele, majd a fickót irányítva húzzuk fel.

Tizenegyedik rész: A Hylden város

Balra menjünk fel a rámpán, és essünk le a lyukba. Az ablaknál használjuk a telekinézist a ládán lévő jelen, mire a szörny kitöri a kaput. Menjünk vissza, és be a kitört kapun, majd szálljunk be a liftbe. A vízhez érve a videó után gyorsan menjünk balra, és ugorjunk át a földnyelvre, majd pedig menjünk fel a rámpán. Menjünk be az ajtón, balra tovább az ajtón, és le a rámpán. Használjuk a baloldali kapcsolót, hogy kirobbanjon a fal, és a lyukon induljunk tovább. Menjünk a vízparton, és a szikláról ugorjunk fel a folyosóhoz. Be az ajtón, és a romoknál lent a glyph-tartályt toljuk az elferdült lencsével szembe. Menjünk be fent az ajtón, és az ablakon keresztül irányítsuk a fickót, hogy használja középen a kapcsolót, amivel kiengedjük a szörnyet. Menjünk oda a másik ablakhoz, és kapcsoljuk ki a sugarat, majd várjuk meg, amíg odajön a szörny, ekkor kapcsoljuk vissza. A kirobbant ablakon menjünk be, és a jobboldali fülkében használjuk a kapcsolót, így felrobban a glyph-tartály, ha jó helyen van. Menjünk át a kirobbant lyukon, és használjuk az irányítást a szemben lévő fickón, majd nyomjuk le vele a kart. A lenti ládát toljuk a kiszakadt korláthoz, majd ugorjunk vissza, és eresszük vissza a vizet a fickóval. Először ugorjunk át a ládára, majd be a korlátnál. Nyomjuk le a kart, és lent szálljunk fel a „liftre" (a felemelkedő lapokra). Essünk le a lyukon a folyosó végén, és menjünk tovább a rámpán. A csappal zárjuk el a vizet, és lent toljuk az első ládát a falhoz közelebb, majd a másik ládát toljuk vele szembe. A harmadik ládát pedig toljuk a csőhöz. A csappal eresszük vissza a vizet, és a három ládán ugorjunk át az ajtóhoz. Az ablakon keresztül irányítsuk a fickót, és nyissuk ki vele az ajtót. Toljuk be a vízbe a ládát, majd újra eresszük le a vizet. Menjünk fel az ablakkal szemközti rámpán, és toljuk le az itteni ládát is. Ezt toljuk be a kőtörmelékek közé, míg a másikat a csőhöz közel. Eresszük vissza a vizet, és ezt a két ládát használva ugorjunk át az ajtóhoz. A zöld sugárnál ugorjunk rá a fel-le-mozgó lapra, és menjünk fel vele. Balra a lyukon essünk le, és kihasználva a ködöt induljunk tovább. A zöld lénél ugorjunk át a túloldalra, és a lifttel menjünk fel. Másszunk fel a ládákon, és amikor nem száll zöld füst a kéményekből, ugráljunk keresztül mind a hármon úgy, hogy pontosan a közepére ugorjunk. A vizes teremben jobbra tudunk felugrani a kapcsolóhoz, amivel kikapcsolhatjuk a vízfalat. Abban a teremben is használjuk a kapcsolót, és az asztalról ugorjunk fel. A következő teremben a láda felé vegyük az irányt. A jobboldali kapcsolóval szabadítsuk ki a rabokat, és amíg a szörny velük van elfoglalva, a bal oldalival nyissuk ki az ajtót, majd arra menjünk tovább. Miután a kör alakú teremben feljött a robot, használjuk a telekinézist a négy jelen. Ekkor a gép felrobban, minket pedig elteleportálnak. Induljunk el a kaputól jobbra, és a víznél ugorjunk át a partra, majd menjünk be a lyukon. Balra a fülkében az ablakon keresztül irányítsuk a fickót, és használjuk a kapcsolót. Lent toljuk oda a ládát a kapcsoló alá, és a fickóval eresszük vissza a vizet. A ládára ugorva használjuk a kapcsolót, és a bejárattól jobbra ugorjunk fel, a víznél pedig át a másik platformra. Az itteni kapcsolóval nyissuk ki a kaput, és menjünk fel a „lifttel". Nyissuk ki a következő kaput, és menjünk át a hídon. Ezután jön a végső csata a Sarafan Lorddal.

A csata kezdetekor a Lord három energialövedéket lő ránk, majd elkezd töltődni a következő három lövéshez. Fussunk el a lövedékek elől, váltsunk át a telekinézisre, és amikor töltődik, használjuk rajta. Menjünk kicsit közelebb hozzá, és az ugrásra váltva vigyük a jelet a Lordra, amíg piros nem lesz. Ha sikerült lelöknünk, akkor jók voltunk. Ám ha mi esünk le, akkor azonnal meghalunk. A lényeg, hogy minél gyorsabbak legyünk, mert nem sok időnk van a töltődés alatt. Miután visszajött a Lord, váltsunk át az Immolation képességre, és védjük ki a támadásait, csak a piros támadás elől ugorjunk félre. Ha feltöltődött az Immolation, használjuk rajta, ha négyszer sikerül, akkor jön a csata utolsó része. Váltsunk át a Berserkre, és védjük ki a kombó első öt támadását, majd ugorjunk félre a hatodik elől. Ha feltöltődött a Berserk, akkor ilyenkor támadjuk meg. Elég neki két-három ilyen támadást bevinni, és már le is győztük. Nosgoth végre ismét a miénk!

Crowie

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Amikor az egyszeri FPS rajongó azt olvassa, hogy készül egy autentikus Die Hard feldolgozás a film jogait birtokló Fox felügyeletében, a Sierra kiadásában, a híres-neves LithTech motor (No One Lives Forever, AvP2) által meghajtva, összefut a szájában a nyál, és alig várja, hogy a stuff végre megjelenjen. Aztán belefut néhány screenshotba és demóba, és hümmög – na jó, majd a végleges verzió… Tisztelettel jelentem: a játék megjelent, és annyit mondhatok: anyám, én nem ilyen lovat akartam…

A fejlesztőcsapat a Piranha Games, amelynek ez az első munkája – nem igazán jött össze nekik. A grafika csúnya, alacsony felbontású textúráival engem leginkább a jó öreg Shadow Warriorra, meg a Wolfenstein 3-D-re emlékeztetett. Nem viccelek! A kezelés rémálomszerű, a fiúk kitaláltak egy „intelligens inventory-kezelési módszert", ez azt jelenti, hogy van egy elsődleges és egy másodlagos „rekesz", ez alá sorakoznak be a játék közben a megtalált fegyverek. Ha váltani akarunk például a géppisztoly és a pisztoly között, előbb meg kell nyomni a másodlagos rekesz kiválasztó gombját, majd az egérgörgővel vagy a megfelelő billentyűvel kiválasztani a megfelelő eszközt, majd aktiválni azt. Ez a módszer forró szituban szinte biztos elhalálozáshoz vezet, úgyhogy mentsünk sűrűn – az, és a visszatöltés legalább gyors. Mivel a film egy az egyben „megbitesítése" nem lett volna elég egy akciójátékhoz, a fiúk beleírtak a forgatókönyvbe jó pár újabb feladatot. Bár ezek tartalmazzák általában a legtöbb puzzle-t, azért helyenként igencsak kizökkentenek minket a hangulatból. Ezt fokozzák még az átvezető mozik is, amelyekben az élettelen, mozdulatlan arcú szereplők siralmas látványt nyújtanak, nem beszélve a gyerekes szinkronról… A filmben anno tucatnyi rosszfiú szerepelt, ezt a fejlesztők felszorozták tízzel, úgyhogy akcióban nem lesz hiány. A két filmbéli fegyver, kedvenc Berettánk és a gonoszoktól zsákmányolt MP5-ös mellett még pár fajta jószágot fogunk találni (Counter Strike-rajongók számára igencsak ismerősek lesznek :)), ám ezekhez lőszert alig, így ha kiürült a tár, gyakorlatilag el is felejthetjük őket…

A kezelés a szokásos FPS-stílusú, (sokat kell használnunk majd az oldallépés – strafe – és főleg a kihajlás – lean – gombjait, úgyhogy jól állítsuk be őket!), ám a fejlesztők itt is újítani próbáltak: nem használhatjuk az „always run" opciót, ugyanis az életerőnket jelző szívikon alatt egy tüdő képe jelzi a rohamosan fogyó oxigénkészletünket. Magyarul: ha sokat rohangálunk, elfogy a szufla, és nem fogunk tudni például felugrani… Van még egy kijelző, amit egy sematikus agy jelez, ez a mentális állapot, aminek értelmére nem jöttem rá, állítólag ez azt befolyásolja, hogy a túszok és ellenségeink hogy reagálnak ránk – én semmi lényeges változást nem láttam akár maximumon, akár minimumon volt a kijelző…

Alant következik a teljes végigjátszás, némi megjegyzéssel. Először is, könnyű fokozaton nyomtam végig a játékot. Sajnos a fejlesztők úgy oldották meg a nehezítést, hogy már normál módban is úgy elkezd ugrálni kezünkben a világ egyik legpontosabb és legkisebb visszarúgású fegyvere, az MP5, mint a partra vetett hal – képtelenség vele bárkit is eltalálni... Nem tudom, a világ több mint 50 országának rendfenntartó erőinél rendszeresített lőszerszám gyártója, a Heckler and Koch mit szólna ehhez – szerintem mint negatív propagandát, azonnal betiltanák... (Az AI egyébként rendkívül primitív, ellenségeink jó része állva várja a halált…)
Aztán: a mozik általában nem sokat árulnak el a küldetés céljáról, ezt az 'o' billentyű megnyomásával előcsalogatható küldetés-összefoglalóból tudhatjuk meg, itt tudjuk ellenőrizni azt is, hogy egy-egy részfeladatot teljesítettünk-e, mert csak ezután tudunk továbbmenni. Mentsünk sűrűn (gyorsmentés – a normál elég körülményes, és csak öt helyünk van rá), és ne feledjünk két lövöldözés között mindig újratárazni! (Gyakorlatilag az egész játékot az MP5-össel nyomjuk végig.)

Akinek mégis kedve támadna nehezebb fokozaton küzdeni, vagy esetleg könnyű módban elakadna, ajánlom figyelmébe a játék könyvtárában található „autoexec.cfg" fájlt, melyben a „PlayerTakeDamage" sorban lévő 1-es érték 0-ra átírása az örök élet titka… (Egyébként van egy „AITakeDamage" sor is, ha ezt lenullázzuk, ellenfeleink is sérthetetlenek lesznek – bár ennek semmi értelme :))

Következzék hát a Die Hard mozi – piranha módra.

1. Nakatomi Plaza
Az első rész egyszerű: megérkezünk, kurzor az őr előtti képernyőre, ENTER, ENTER, ilyen nincs, próbálja meg Genero-val, ENTER, 30. emelet. Be a liftbe, kurzor a kezelőpanelre, ENTER. Jönnek a mozik.
Amint kezünkbe kapjuk az irányítást, kapjuk fel a pisztolyt, és rohanjunk ki a mosdó, majd az iroda ajtaján, végig a folyosón, be az EXIT feliratú lépcsőházi ajtón. Ennyi, mozi.

2. False Alarm
Az építés alatt lévő szinten vagyunk. A folyosó végén találunk egy tűzjelző kart, húzzuk meg. Kis csörömpölés, nem jött össze… ám jönnek a rosszfiúk. Innentől elég lineáris a játékmenet, nem fogunk eltévedni, mindig csak előre, aki mozog, lelőni. Ha megsérü-

lünk, keressünk a falon kis elsősegélynyújtó dobozokat, itt némi enyhülést lelhetünk testi kínjainkra. Hamarost eljutunk egy bedeszkázott ajtóig, ahol hősünk hangos „Hmmm…" felkiáltással jelzi, hogy itten puzzle van, kérem, tessék gondolkodni. Ne is próbálkozzunk szétlőni a léceket, ezek speciális, piranha-féle lőálló deszkák, csak fejszének adják meg magukat… Menjünk vissza, a folyosón találunk egy tűzoltó szekercét, vegyük fel, verjük szét a léceket, majd elővéve a fegyverünket hajítsuk el a szerszámot. (És vigyázzunk, nehogy belelépjünk az eldobott fejszébe, mert azonnal felkapjuk, és azzal meglehetősen nehéz lesz lőni…)

Kis közjáték következik: Tony, a gazfickó üdvözöl. Gázoljunk át a társain, és nyírjuk ki a rosszfiút. Vigyük a kurzort a holttestére, három ENTER következik, erre felveszünk egy Zippo öngyújtót (siralmas látványban lesz részünk, ha meggyújtjuk, de legalább világít), egy CB rádiót, majd harmadszorra magát a holttestet, hogy a filmhez igazodjunk: McClane ráfesti Tony mellére az emlékezetes „Now I have a machine gun. Ho-ho-ho" (Most már géppisztolyom is van, hehehe) feliratot, és felküldi liften. Az üzenet célba ér, tehát mozi…

3. The Bomber

Ez egy aljas pálya. A lift tetején megérkezünk a legfelső szintre, amit a terroristák éppen fel szándékoznak robbantani. Az első bomba rögtön a vaslétra mellett van, jól jegyezzük meg a helyét. Ha ráklikkelünk, hősünk közli, hogy drótvágóra lenne szüksége. OK. Fegyver a kézbe, és folyamatosan előre. Figyelem! Semmi szerencsétlenkedésre nincs idő! Ne álljunk meg, vadásszuk le a fiúkat, végig a folyosókon, míg eljutunk egy nagy terembe. (Előtte feltétlenül nyissunk be a „Danger! Electric hazard!" feliratú kapcsolóterembe, itt is van egy rosszarc és egy bomba!) A teremben nyiffantsunk ki mindenkit, legvégül a bombás embert. Kapjuk fel a földről a csípőfogót, és a „futás" gombot nyomva tartva rohanjunk vissza a kiinduló pontra! A szuflánk valahol a második kis létra előtt fogy el. Gyorsan siessünk az első bombához, ugye tudjuk még, hol van? Kint, a liftaknában, a létra mellett! Pontosan pozícionálva (a kurzor megnagyobbodik) csípjük el a drótot, majd visszafelé haladva az összest. (Ne hagyjuk ki az említett kapcsolóterembeli szerkezetet sem!) Most már nem kell rohannunk, elméletileg van időnk. Összesen 7 ketyegőt kell elhallgattatni. Amint az utolsó drótot is elvágjuk, pár rosszaság a vaslépcsőről tüzet nyit ránk, nem lehet probléma. Ha lepihentek, tiszta a pálya. Most nyugodtan összeszedhetjük az elszórt lőszereket, és tápolhatunk: a vaslépcső mellett és a kis, felborított asztalú fordulóban van egy-egy elsősegélyláda (inkább ez utóbbit javaslom, előbbihez még párszor vissza fogunk térni, jó lesz későbbre). Ha minden baba, mehetünk fel a vaslépcsőn, mozizni…

4. On The Roof

A Plaza tetején vagyunk, a helikopter-leszállópályán. Amint a CB-rádiós mókának vége (peeersze, kb. hat terrorista – mi már vagy egy tucatot kinyírtunk…), rögtön nyakunkba kapjuk az ellent. Ha fekszenek, menjünk le a létrán. Jó pár kis trafót látunk, oldalukon egy-egy kapcsolószekrénnyel. Itt lesz dolgunk, egy pontos lövéssel le kell lőni a lakatot, majd elcsípni a piros madzagot. (A kéket ne, az bánt – hősünk egy „Úgy érzem magam, mint egy karácsonyfa" megjegyzéssel kommentálja a dolgot.) Nem egyszerű a dolog, mivel rögtön tüzelni kezdenek ránk, de legalább begyakoroljuk az elég idióta (a fejlesztők szerint intelligens… hmm…) fegyverváltást. Összesen 4 dobozka van, kettő itt, kettő a túloldalon – és közben sok-sok fegyveres, ideges bácsi. Ha a negyedik piroska is kettőben van, John egy „Bingo!" felkiáltással jutalmaz minket, és „zöldre vált a, zöldre vált a rácsos kapu zárja". Jön a mozi, kedvenc Powell őrmesterünk riasztást kap.

5. Down The Saft

Ismét csak aljas feladat. Előrenyomulva eljutunk egy ajtóhoz, melyen „Danger! Strong winds from moving fans!" (Vigyázat! Erős huzat a működő ventillátorból!") felirat fogad. Igen… Amint belépünk, azonnal rácuppanunk a lapátokra, úgyhogy próbáljunk betolatni, háttal a ventillátornak, majd a fal mellett maradva a futás gombot nyomva eljutni a kapcsolódobozig, közben persze lelőve a zárat. Vigyázat, egy hülyegyerek berombol a terembe, de ő kevésbé lesz ügyes, mint mi… Ha kinyílt a doboz ajtaja, elő a csípőfogó, és sűrű anyázások mellett próbáljuk a piros (aú… mondom a piros…) vezetéket elcsípni. Ha sikerül, gratulálhatunk magunknak. Vigyázzunk az ellenre, visszafelé is van egy, és ha átbújunk a lapátok között, akkor lent is lesz. A létra melletti rács lakatját lőjük le, és bemutathatjuk, hogyan tudunk lőni egy létrán csimpaszkodva… Hamarosan eljutunk egy folyosóra, ahol egy fegyveres kolléga kisebb atomvillanás után elénk toppan. Vigyázzunk! Nehogy belőjünk azon az ajtón, ahonnan kijött, mivel az a liftakna utáni kapcsolóterem, és ott van még az egyik elcsípett bombánk, könnyen átvillanhatunk a túlvilágra… Inkább nyissunk be, majd rohanjunk vissza, hogy a terrorista utánunk jöjjön. Ezután még egy kis lövöldözés, és ott állunk a nyitott liftakna előtt. Teljes lendülettel ugorjunk át a szemközti falra, majd rögtön nyomjuk meg a guggolás és az előre gombokat, hogy hősünk bemásszon a szellőzőcsatornába!

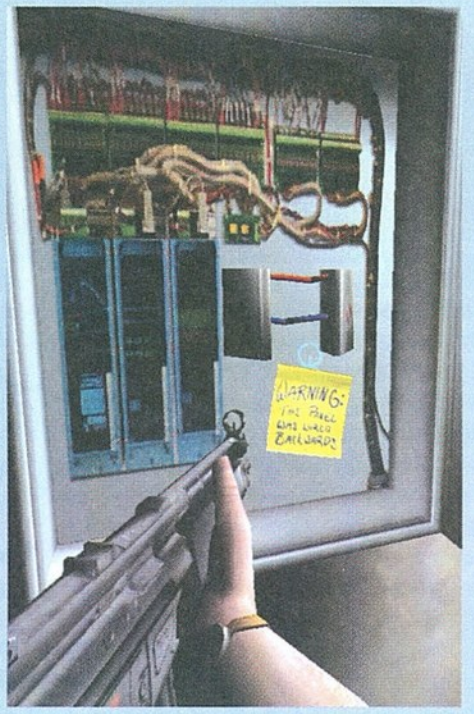
6. Welcome To The Party

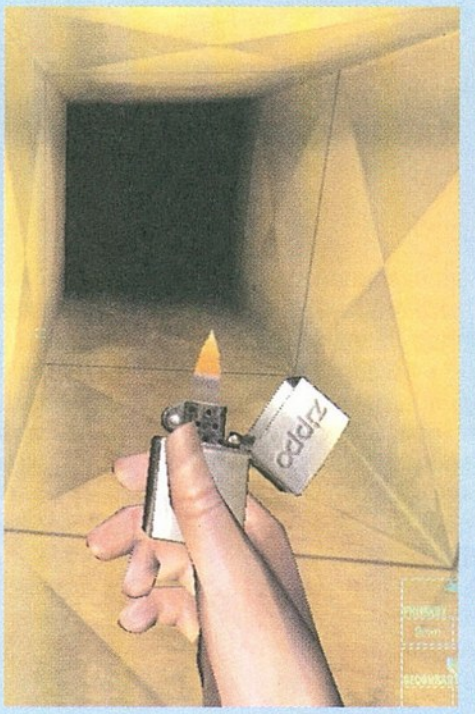
Kedvenc Zippo öngyújtónkkal világítva romboljunk előre, potyogjunk le párszor, hamarost eljutunk egy pontra, ahol John morog valamit az óvatosságról. Öngyújtó elrak, és visszatolat – a rosszfiúk pár sorozatot küldenek a szellőzőbe. Ha elült a zaj, a kurzort vigyük az alattunk fekvő rácsra, majd aktiváljunk, és máris bent vagyunk egy kis irodában. Két ajtó is nyitható, az első („No storage allowed") csak egy terroristához és egy elsősegélyládához vezet, a második a lényeg.

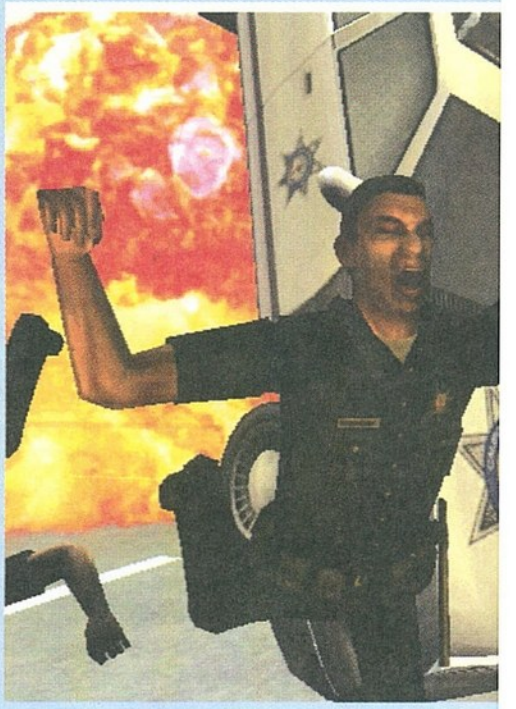
Végigrohanva a folyosón a keleti pompával berendezett irodákba jutunk. Balra egy ajtó és pár áldozat vár ránk, majd a következő iroda végén egy elég véres ajtó, szegény Takagi itt mondott búcsút e kegyetlen világnak. Most Karlra és Francóra vár ez a szomorú sors. Amint elhullottak, Johnny boy megjegyzi, hogy valahogy fel kellene hívni magunkra a rendőr figyelmét – talán ha kidobnánk valamit az ablakon… Aki látta a filmet, annak egyértelmű a szitu – kis hullagyalázás következik, kurzor Franco testére és klikk – jön a mozi. Menjünk tovább, újabb mozi, beszélgetés a terroristákkal, Argyle segítségkérése, majd sűrű fegyverropogás…

7. High Maintenance

Feladat: lejutni a garázsba. A kis mozi után (megismerkedünk Powell őrmesterrel) irány a kétszárnyú ajtó, és előre. Hamarosan találunk egy szobát (Utility Room), melynek ajtaját egy kódzár nyitja. Továbbmenve két figurába botlunk, akik két hordón valami tervrajzot néznek. Átlépve a holttestükön menjünk balra, majd jobbra találunk egy nagy ajtót, ahol némi csetepaté és mozi után a hátsó szobában kötszerre bukkanunk, a teremben pedig egy vezérlőpultra. Találunk egy sárga cetlit, rajta egy kódszámmal, tegyük zsebre, és nyomás vissza a kódzáras ajtóhoz. Odabent menjünk a hátsó terembe, és a véderő kiiktatása után leghátul találunk egy kapcsolót (felette felirat: „Flip switch to reset breaker"), ezt aktiváljuk, majd a lövöldözés után az első teremben a







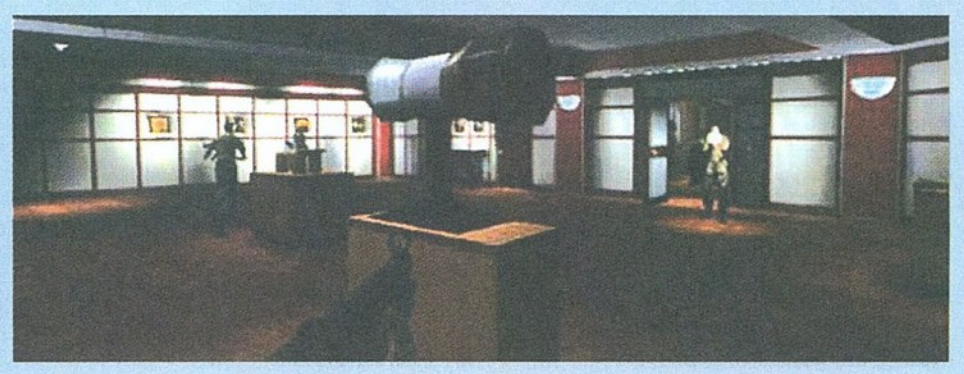
kapcsolószekrény legfelső tolókájával („Security" felirattal – az egyetlen, amely mellett nem világít a lámpa) áram alá helyezhetjük a vezérlőt. Menjünk vissza oda, és a két nagy piros gombbal állítsuk a rendszert alaphelyzetbe (akkor sok fegyveres mókus helyezkedik lőállásba), és nyissuk ki a garázsba vezető rácsot. A teremből kilépve menjünk jobbra, a Security jelzésű ajtón, és a tűzpárbajok végén, a nagy kétszárnyú ajtón belépve azonnal romboljunk jobbra, az EXIT feliratú lépcsőházi ajtóhoz! Ne hősködjünk, semmi értelme bevárni a rosszfiúkat…

8. Argyle's Run
No ez volt az a pont, ahol először szidtam izmosan a piranhás fiúk nőnemű nemzőit. Nem a feladat miatt, azzal semmi gond: Argyle-nak kell védőőrizetet adni, menni utána, és az előbukkanó fegyvereseket félreállítani az útból.

raktár, majd a folyosó, ahol jobbra bejuthatunk a klotyóba. Ellenfeleink megpróbálnak kifüstölni minket, ezért a sarokban nyissuk ki a szellőzőrácsot, másszunk be, és a Zippóval világítva essünk a szellőzőaknába, onnan egy újabb járaton át befejezhetjük a pályát.

10. One of the Terrorist
A törpök élete nemcsak játék és mese…
A speciális antiterrorista kommandó, a SWAT beszivárgott az épületbe, és mivel nincs a homlokunkra írva, hogy mi jófiúk vagyunk, egyből két tűz közé kerültünk. A kis folyosó végén jobbra, ládák és hordók között terroristákra, rajtuk túljutva kis teremre bukkanunk, amelynek végén a bal szélső kisszekrényben újabb sárga cetli az éjszakai műszak belépési kódjával. Ezt lenyúlva kinyithatjuk az ajtót, ahol rögtön újabb barátra tehetünk szert egy távcsöves puska személyében.

szerkezet, tehát a *kék* drótot kell elcsípnünk, hogy kinyíljon a terem végében az ajtó. Ezután sűrű események következnek. Meg kell tekernünk egy újabb tolózárat, hogy leengedjük a csatornában a létyót. Ekkor az eddig zárva lévő oldalajtón egy terrorista rombol be, akit építsünk le, és rögtön nyomuljunk is be az ajtón, mert a kommandósok elözönlik a helységet! Az öngyújtóval világítva futás az ajtóhoz, amin keresztül az ismerős aknába jutunk. Komoly harc hangjai hallatszanak, másszunk le, és várjunk, amíg elül a csatazaj. (Ha nagyon vehemensek vagyunk, besegíthetünk mi is.) Menjünk be, majd középen, a csatornában guggolva menjünk előre az aknáig, és ugorjunk fejest a vízbe! Odalent induljunk balra (nyomjuk a futás gombot!), kis kanyar után a járat végén nyomuljunk felfelé, fegyverrel a kézben – lesz dolga. Amint kijutottunk a szétfeszített rácson, irány a kapcsolószekrény



Mondom, ez nem nehéz, csak nem szabad tökölődni, fussunk a limó után, ha kell. A káromkodás annak szólt, hogy a game úgy beszaggatott, hogy még. De kérdem én, mire föl?! Mert van egy nagy tér, egy nagy mozgó objektummal meg pár emberrel? Nem mondom, ha nagyfelbontású textúrák, kihegyezett grafika lenne – no de így… Könyörgöm: gigaherces proci, fél giga ram, GeForce2 Titanium – mit adjak még?! A Jedi Knight 2 vagy a MOHAA fullon úgy fut, hogy na… Eh, fiúk, van még mit tanulni! Ha a limuzin elér az ajtóig, balra a válaszfalon találjuk a vezérlőpanelt, nyissunk utat afro-amerikai barátunknak, vége csapó.

9. Playin' the Hero
A kis mozi után rohanjunk a teherautón túl a három egymásra rakott láda fedezékébe! Innen könnyen levadászhatjuk a rosszfiúkat.
A Powellel történt rádiózás után újabb futás, ezúttal a gőzön át. Az ajtó mögötti raktárban sűrű akció vár ránk! Amint belépünk, egy intoleráns homunkulusz ránk ront egy megpakolt targoncával. Rohanjuk le, és építsük le az arcát – ha ráborul a kormányra, a nehezén túl vagyunk. Tisztítsuk meg a terepet, vigyázzunk, a hátsó „ketrecben" világítógránáttal felszerelt rosszcsontok várnak ránk! (Mondjuk ez tetszett: a hatalmas villanást erős fülzúgás kíséri…) Menjünk tovább, a kisebb hadsereg leverése után induljunk balra. Itt a jól ismert kódzáras kapcsolóterem, ha még nem éltük fel, és kell, itt találunk kötszert. Hamarosan eljutunk a kis kávézóba, ahol a mozi és a lövöldözés után hátul a konyhában némi rosszarc és jódtinktúra-felhasználás után irány a

FIGYELEM! Ezt a fegyvert tegyük el jó mélyre, és akármennyire is vágynánk rá, elő ne vegyük! Ugyanis az utolsó küldetést csak ezzel tudjuk végrehajtani, és lőszerutánpótlás alig. Ezért miután megpucoltuk az egyes pályákat, mindig alaposan nézzünk körül tartalék tárak után kutatva!

Módszeresen haladjunk előre. Meglehetősen élénk élet zajlik a szellőzőakna falain túl, vigyázzunk, ne menjünk közel hozzá! Amint a járatból belépünk a kis helységbe (balra egy zárt ajtó, jobbra egy szintén zárt rács) menjünk jobbra a kis folyosón (én csak sokadszorra vettem észre, hogy itt el lehet menni…). Ne tüzeljünk, két kommandóst találunk, akik végóráikat élik. (Én a biztonság kedvéért mutogattam nekik a jelvényemet :)). Ha meghaltak, induljunk visszafelé, az előbb említett rácson pár rosszéletű szivárgott be – eliminálják őket, és leérve máris kipipálhatjuk ezt a küldetést is.

11. Not my day
Az épület alatti csatornarendszerben vagyunk, amit tele jó- és rosszfiúkkal. Menjünk le a létrákon, majd a csatornában az első elágazónál rohanjunk jobbra! Balra a SWAT tagjai vannak, ne lőjünk rájuk! Jobbra terroristákra bukkanunk, rájuk lehet. A rosszarcúakon túljutva balra bejutunk egy gusztusos helyre. Fussunk fel a lépcsőn, jobbra a kis platni végében találunk egy tolózárat, mellyel elzárhatjuk a gőzt a szomszéd szobában, tekerjük meg. Ezután menjünk be az ajtón, ahol a lakatot lelőve bejutunk egy kapcsolószekrényhez. Itt felirat figyelmeztet, hogy fordítva van huzalozva a

(ha szükséges, előtte kötözzük be magunkat), és a jobb szélső panelen húzzuk meg a kart. Vigyázzunk, a kommandósok rögtön ránk ugranak, ezért futás vissza a rácshoz, és vissza fürödni! Ússzunk gyorsan vissza oda, ahol beugrottunk, menjünk fel pihizni és levegőért, majd vissza a lébe, és ezúttal jobbra menjünk, itt nyitottunk ki egy víz alatti rácsot. Innentől kezdve elég lineáris a dolog, az aknában némi tűzharc után fel a létrán (kettő van, egy használhatatlan, és srégen a sötét sarokban egy jó), majd menjünk, amerre tudunk.
A csatornában némi Zippózással nyomuljunk előre, majd a kis lejtős lyukon bebékaügetve ki is jutunk egy lépcsőhöz, fent némi kötszerhez és a kijáratot jelző rácshoz. Phű…

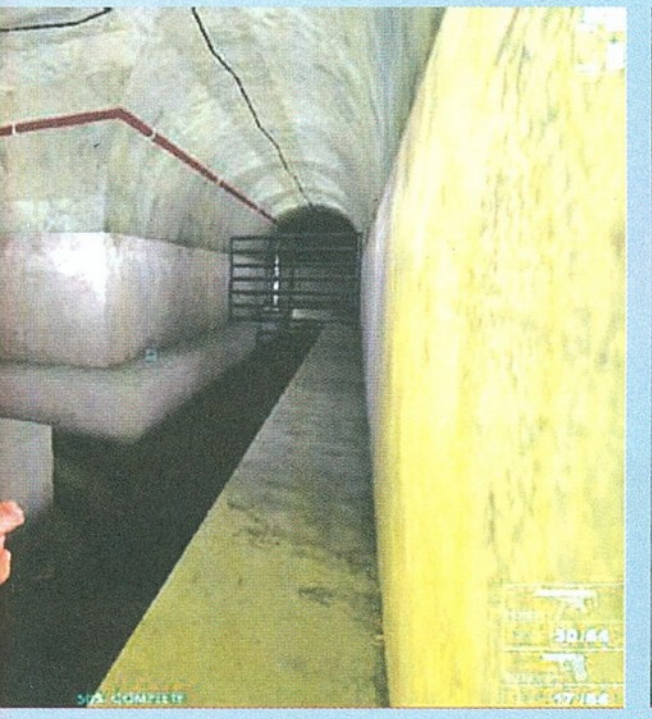
12. Aftermath
Menjünk el a vaslépcső mellett, itt találunk pár fegyverest és bőröndökben némi lőszerutánpótlást – felvehetünk pár villanógránátot is (szinte használhatatlan…). Ezután fel a lépcsőn, majd jobbra hátul van a létra, lent nem messze tőle a kétszárnyú kijárat, de mielőtt kimegyünk, érdemes körbejárni, felszedve pár tartalék tárat, és megtisztítva a terepet.
A lépcsőn Powell őrmester rádiózik ránk: a 21. emeleten valami bűzlik, nézzünk utána. Nosza! Az út elég egyértelmű, útközben felvehetjük egy halott kommandós fegyverét, majd ki az ajtón.

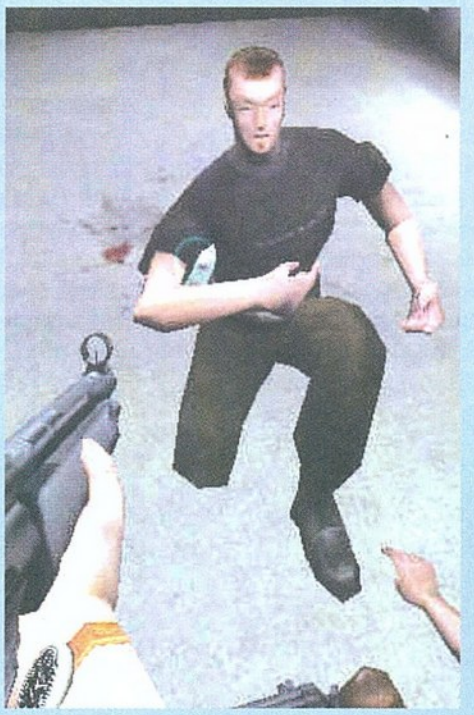
13. Clearing the Birds Nest
A negyedik emeletről valaki egy M60-as géppuskával vadássza a rendőröket. No de itt a jó öreg Johnny, majd rendet teszünk. Megint csak lineáris a pálya, mindig előre, ha valahol

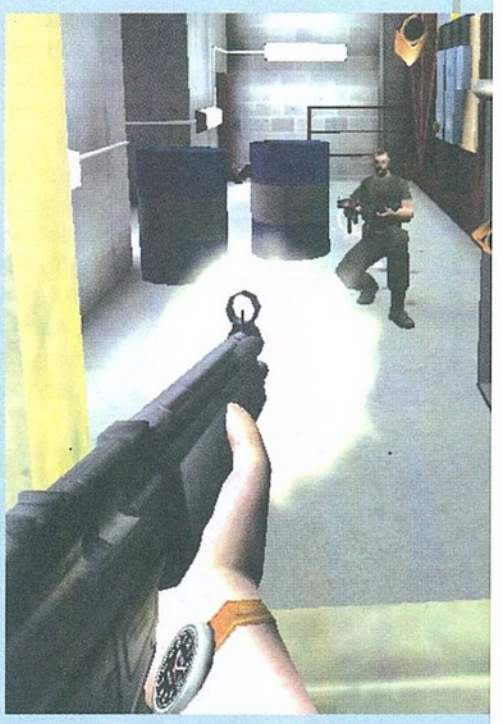
fémajtóra bukkanunk (Utility Room), ott elsősegélyláda vár minket. Kisebb hadseregen átrágva magunkat rábukkanunk a jó Karlra (ez ugyanaz, akit a 6. küldetésben szétlőttünk?!), akit leterítve máris kezünkbe vehetjük az igen hatásos M60-ast (több töltényt nem fogunk hozzá találni, csak úgy mondom). Ezután vissza az EXIT feliratú ajtóhoz, irány a lépcsőház – és a 21. emelet.

14. Unexpected Friend

Egy berendezés alatt álló irodában vagyunk, előttünk egy életéért könyörgő managertípus. Jobbra a kis folyosón pár terrorista beszélget, nagyon vigyázzunk, amint lőni kezdünk, az idióta túsz képes a fegyverünk elé rohanni – ha meghal, kezdhetjük elölről! Ha tiszta a terep, jobbra az első irodában kis fémlétrát találunk, ezen felmászhatunk az álmennyezet fölé, ahol Powell a legrosszabbkor recseg







ránk, hogy nem is a 21., hanem a 20. emelet a gázos. Köszi! Potyogjunk le a túloldalon, és semmisítsük meg a fogadóbizottságot!
Most egy kis trükközés jön: ha kirongyolunk a nagy üvegajtón túlra, a biztos halál vár ránk, két god módban leledző rosszarc képében. Inkább akasszuk le a falról a tűzszekercét, és hámozzuk meg a bedeszkázott ajtókeretet, majd séta vissza a nagy irodába, és keressük meg az egyik kuckóban majrézó nyakkendős figurát. Vegyük elő a jelvényünket (Badge, alapértelmezésben „B" gomb), és a tűz gombbal mutassuk meg neki, hogy mi a jó oldalon állunk. A csóka közli, hogy van nála egy kulcs, ami a folyosó túlfelén lévő irodát nyitja, amely előtt – minő véletlen – egy ablaktisztító szerkezet lengedezik. Induljunk el visszafelé, a kibaltázott ajtón át egyenesen addig, míg egy nagy fehér kilincsű ajtót találunk. Itt próbáljunk bemenni, erre menedzserünk kinyitja azt, majd közli, hogy megvár minket a szekrényben. Lőjünk az ablakba, másszunk ki, és a kezelőpultra bökve lehajókázhatunk az alattunk lévő szintre – és az új pályára.

15. The Architect

No, ez egy szívatós pálya. Powell közli velünk, hogy immáron a kommandósok tudják, hogy nézünk ki, úgyhogy legalább afelől biztonságba lehetünk. Remek. Menjünk végig a folyosón, amíg eljutunk egy irodába, ahol egy későig dolgozó építész épp a biztonságiakat hívja – miattunk. Jelvényünket lobogtatva nyerjük el bizalmát, és vegyük rá, jöjjön velünk. Kilépve a folyosóra rögtön egy terroristába botlunk, aki holtában összerogyva felgyújtja az egész szintet. Hurrá. A mérnök úr visszamenekült az irodába, menjünk vissza érte, majd rohanás előre. Vadászuk le a rossz fiúkat, az építész mindig befut egy irodába, a tűzharc után szedjük össze és tovább. Hamarosan csapdába kerülünk: egy lángoló iroda fogságába. Rohanjunk az ajtóval szembeni, bal hátsó sarokba a tűzön át, ahol egy tűzoltó készülékre bukkanunk. Most nagyon ügyesnek kell lennünk. Szemben látható egy gyógyszeres szekrény (gyógyuljunk egyet!), és egy bezárt ajtó – ezt a mérnök ki tudja nyitni. A feladat tehát, hogy vágjunk utat az ajtó és a távoli sarokban reszkető figura között – ám ne pazaroljuk a port, habot, akármit, mert hamar elfogy! Célozzunk meg egy hármas-négyes tűzcsomót, egy rövid nyomással oltsuk ki őket, majd ha újra fellángolnak, még egy gyors spricc. Ha jól taktikázunk, eljutunk a sárga inges fickóig – vigyázzunk, csak akkor mozdul ki a sarokból, ha nincs körülötte tűz! Ezután futás vissza az ajtóig, rázzuk meg, mire a csóka kinyitja nekünk. Hű, ez meleg volt, mentsünk egyet – mert csak most jön a java! Amint a két dupla ajtó után belépünk a recepciós pulthoz, előttünk egy iroda bejárata, ahol javában dúl a tűz, balra a liftek. Rohanjunk erre – némi lövöldözés veszi kezdetét, a mérnök hamarosan csatlakozik hozzánk, és elkezd küzdeni az egyik liftajtóval, szexis nyöszörgések közepette. Elárulom: sikerülni fog neki a dolog, csak fel kell tartanunk a mögöttünk nyomuló hadsereget. Miután építészünk felfeszítette az ajtót, rámászik a liftre – ami szépen aláhull vele együtt a tátongó mélységbe. Cseszd meg, ezért szenvedtünk ennyit?! No mindegy. Ha levertük támadóinkat, menjünk be a liftaknába, jobbra a létrára, és másszunk le, le, le… Amint elérjük az első nyitott ajtót, örülhetünk.

16. In The Vents

Rémálomszerű küldetés, mivel a szűk szellőzőjáratokban kell terelgetni hősünket – hát, ez se jött össze a fiúknak…

A folyosón két irányba indulhatunk. Jobbra egy üvegajtajú iroda némi ellenféllel, utána egy vécé, áldozattal és elsősegély ládával. Visszamenve újabb üvegajtajú irodát találunk, a hátsó felében kis irattár, a polc felett szellőzőrács. Nyissuk ki, ekkor még jön egy kis rosszarc-utánpótlás, aztán mászhatunk a lyukba, öngyújtó elő… Amint kiérünk a csőből, látunk egy rácsot, amely előtt két figura tervezgeti, mire költi a pénzt. Foszlassuk el álmaikat, majd mehetünk tovább, a szemben lévő csőbe. Valahol félúton kapunk egy kis golyószórást, úgyhogy ajánlott a futás gombra rátámaszkodni. Némi guggolás-mászás után kiérünk egy kis kapcsolóterembe. Szembe egy „Main ventilation controll" felirat alatt három kapcsolót látunk. Ezekkel addig kell ügyeskedni, míg a légzsilipek kinyíl-

nak, és leáll a ventilátor. Aki szeret kísérletezni, az most ugorjon a következő bekezdésre, aki nem, annak elárulom: az alsó és a felső kart kell átállítani, ekkor egy férfias kattanás jelzi ténykedésünk sikerét. A kapcsolópanel melletti szellőzőbe kell bemászni ezúttal, egy kis létramászás, bújás, és eljutunk egy ventilátorhoz. Kissé hátráljunk, majd a futás gombot nyomva nyomás a szemben lévő járathoz! Hamarosan megérkezünk egy mosdóba, majd némi rohangálás és tüzelgetés után (a fiúk valamit regélnek a 31. emeletről) ismét egy kis álmennyezet feletti mászkálás következik, ezúttal a hosszabb verzió. Menjünk, amíg rábukkanunk a rosszfiúkra, ha elfeküdtek, máris mehetünk az EXIT felirathoz.

17. Send in the Cars

Megérkeztünk a számítógép-központba. Elég egyértelmű a pálya, menjünk, amíg meg nem halljuk a terroristák beszélgetését, hallgassuk ki őket, majd kedvenc lőszerszámunkkal tegyünk pontot az utolsó mondat végére. Vegyük fel a terroristák adóvevőjét, ezután a kis ajtón át a másik terembe, ahol az ellenállás leverése után végignézhetjük, ahogy a rosszfiúk aládurrantanak a SWAT-nak.

Őrmesterünk azt tanácsolja, dobjunk egy kis C4-et a liftaknába. Oké. Ha megfordulunk, már elő is van készítve a terep – a liftajtó előtt egy szék, rajta némi robbanószer. Klikk a lift kezelőpaneljén, majd a széken – máris megy a szeretetcsomag lefelé. Álljunk el a lifttől fedezékbe! Amint a vége a robbanásnak, irány vissza, ahonnan jöttünk, keressük ismét csak az EXIT jelzést. Itt jön egy kis mozi, ezt is ismerhetjük a filmből, Ellis pajtás hibázik egy nagyot. Többé nem fog…

18. Backup Arrives

Összetett küldetés következik. Amint felbukkanunk, belebotlunk három kommandósba. Gyorsan rántsuk elő a jelvényt és mutassuk meg nekik, hogy egy oldalon állunk. A srácok kissé forrófejűen berohannak balra az edzőterembe… Ezután az feladatunk, hogy a maradék két jófiút kivezessük a pályáról. A dozsóban szedjük össze az ammót, aztán vissza, egyenesen a tolóajtón előre. Innentől kezdve megint csak lineáris pályával lesz dolgunk, találunk terroristát, elsősegélydobozt, ilyeneket. A lényeg, hogy amint felérünk az emeletre, a nagy, kétszárnyú ajtó mögött ott az uszoda, benne jó adag gonosz lélekkel. Ne próbáljuk kinyiffantani őket, ez a két nindzsa dolga, mi rohanjunk balra, le a lépcsőn a férfiöltözőbe. Némi tűzpárbaj után kijutunk az emeletre, ahol minden illemtudásunkat félretéve páros lábbal rúgjuk be a női mellékhelyiség ajtaját. Nem kislányokat találunk bent… Szépen előrehaladva kijutunk az uszoda túlvégébe, ahol láthatjuk, a SWAT-os fickók jól dolgoztak. Ezután egy kis lövöldözést követően némi guggolós labirintusjáték következik a csövek között (pihentagyúak voltak a piranhás fiúk, ezt az edzőteremben szerteszét lévő plakátokat olvasva is leszűrhetjük), majd jön a kötelező EXIT feliratú ajtó.

19. The FBI Arrives

Rövid szint sok mozival. Hans elmondja követelését, megérkezik az FBI. Ismerős helyszíneken bolyongunk, némi lőgyakorlat után eljutunk abba a „bombás" terembe, ahol a csípőfogót felvettük. Vigyázzunk, amikor benyitunk a következő helységbe, ne lőjük le reflexből az ott ácsorgó polgárt, mert game over! Mutassuk meg inkább a jelvényünket, majd kísérjük ki a szintről. Ennyi.

20. Bill Clay

Menjünk az öltönyös után, és ráklikkelve elegyedjünk beszédbe vele. Azt mondja, ő Bill Clay, persze a kis hamis nem más, mint Hans, a főellenség. Ejnye, csúnya trükk! Nem szabad lelőnünk (hmm...) – amint kiejti a száján a szavakat: „Shoot the glass!" (Lőjétek az üveget), ugorjunk a nagy számítógép mögé. Rögtön kiderül, hogy McClane, a kemény zsaru, akibe teljes tárakat lehet üríteni, meghal pár kósza üvegcseréptől… Hősünk belelép egy szilánkba, ettől rohamosan haldokolni kezd. Az a feladat, hogy kitörjünk a csapatnyi ellenség gyűrűjéből. A számítógéphelységből vadásszunk le annyi rosszfiút, amennyit csak bírunk, aztán egy nagy levegőt véve, ránehezedve a futás gombra, rohanás ki az ajtón, és jobbra el. Ne foglalkozzunk az utánunk lihegőkkel, és főleg ne álljunk meg, mindig csak előre. Az egyik üvegkuckóból csak úgy tudunk kikeveredni, ha szétlőjük az üveget, és átmászunk – nekünk már úgyis mindegy…

21. Coulda used his shoes

Haldoklom – közli a kemény Johnny boy a megmásíthatatlan tényt. „Vérszagra gyűl az éji vad", nyomunkban a sereg. Valahol kötszert kell találni a lábunkra. A küldetés címe („Használhatnám a cipőjét") elég aljas, mivel hamarosan eljutunk egy szobába, ahol az asztalon némi kötszer vár ránk, ám ez nem jó a lábunkra – de ott hever egy halott fószer, jó nagy bakancsokkal... Az egyszeri FPS-nyűvő nekiáll kattingatni a halotton, hátha le lehet szedni róla a cipőt – ne fáradjunk vele, a piranhás fiúk újabb tréfája. Inkább rohanjunk ki, végig a folyosón, míg rábukkanunk a férfivécére, itt a megoldás egy elsősegélyláda képében... Értelme nincs az egésznek, de hagyjuk…

22. I Hate the Dark

Az FBI-os fiúk a gazfickók malmára hajtják a vizet: lekapcsolják az áramot. Gusztustalan küldetés következik: vissza kell találnunk a lépcsőhöz, olyan sötétben, mint Rémusz bácsi hátsó bejáratában… Öngyújtó a kézbe, valamelyik ujjunk a fegyverváltó gombon, hogy időben elő tudjuk szerencsétlenkedni a lőszerszámot. Sok tanácsot itt se tudok adni: mindig csak előre, előbb-utóbb felragyog a sötétben az EXIT tábla, addig is mentsünk sűrűn…

23. R&D Lab

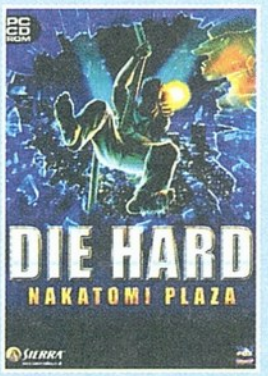
A tartalékgenerátorról üzemelő kutatófejlesztő laboratórium szintjén tartják fogva a vállalat elnökét, Ozu urat. Feladatunk, hogy kiszabadítsuk őt – ehhez a biztonsági rendszert kissé meg kell babrálnunk. Menjünk be a bal oldali ajtón. Két irányba mehetünk: jobbra a „Control Lab" feliratú üvegajtón, illetve egyenesen tovább. Válasszuk ezt az irányt, és menjünk be a „Manfraime Lab" tálával jelölt

GAME INFO

Fejlesztő:
Piranha Games
Kiadó: Vivendi

Megjelenés:
2002-Május-17

Kategória: Akció



Honlap: www.sierra.com/games/diehard

fémajtón, majd fel a kis lépcsőn a komputerekhez. Kis gazembervadászat után menjünk a legutolsó géphez, és húzzuk meg a „NakatomiGuard – Main System Reset" tábla alatti kart. Ezután vissza az említett „Control Lab" üvegajtóhoz, fel a lépcsőn, és babráljuk végig az összes tolókát. Jópofa dolgok történnek… Figyeljünk arra, hogy a platni végében is van egy különálló gép, ennek a kapcsolóját ne hagyjuk ki! (Közben levadászhatjuk a szemben lévő galérián a hátvédsort.)

Mehetünk vissza (jól megsétáltatnak a fiúk), hála a gázoknak meglehetősen eseménytelenül juthatunk át a megannyi zsilip- és biztonsági kapun. Nemsokára kiérünk a galériára, ahonnan már látjuk Hanst és Ozut. Némi közjáték után lőjük ki az üveget, és beugorva a szobába klikkeljünk az elnökön. Megkezdődik egy párbeszéd, arra kell vigyázni, hogy abszolút tiszteletlenül fordítsunk hátat a japónak, figyelve az ajtót, mert vendégek várhatók…

25. A Fish in the Barrel
Szép küldetés. A felfelé száguldó lift tetején ücsörgünk, miközben néhány emeletenként fegyveresek fogadnak meglehetősen barátságtalanul… Viszonozzuk a tüzet, mást úgyse tehetünk, a két tűzharc közötti kötelező újratárazással. Amint megállt a lift, rögtön forduljunk jobbra, és „aktiváljuk" a szellőzőrácsot, ennyi…

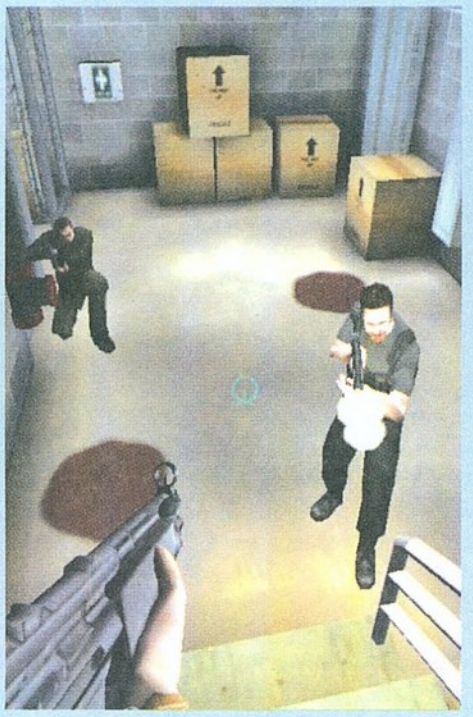
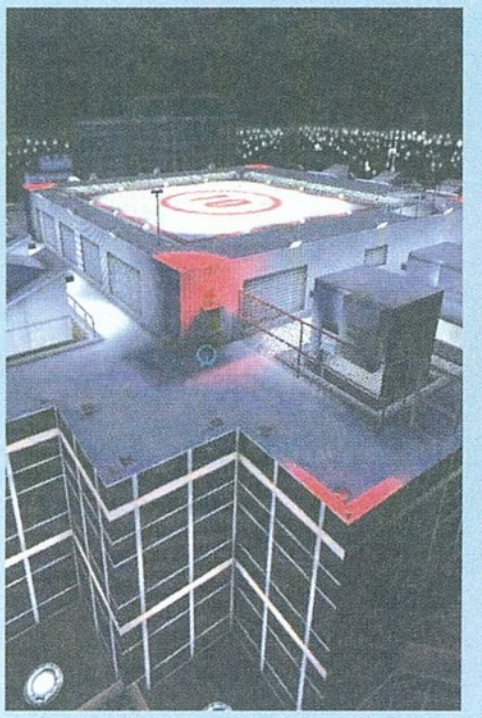
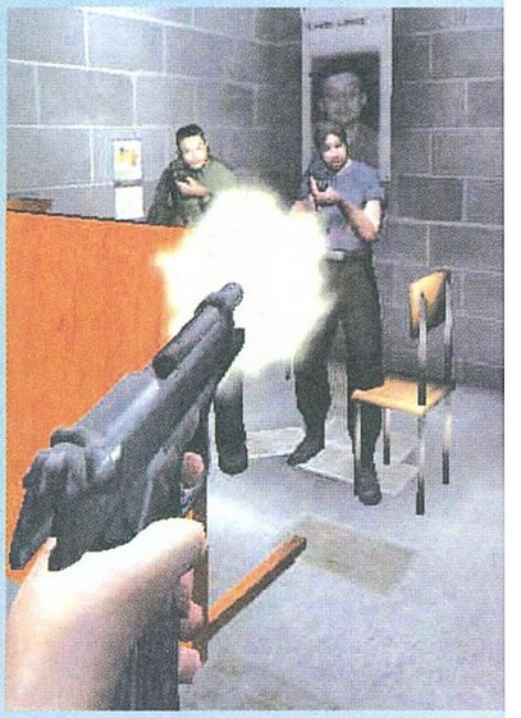
26. Karl's Revenge
Újabb gusztustalan menet… Vaksötétben tapogatózunk előre, miközben itt is, ott is rosszfiúk ugranak elő. Magam a részéről az „öngyújtóval világítok, belefutok a gazfickóba, visszatöltöm az állást, és most már fegyverrel a kézben rendet teszek" taktikát választottam, jobb híján. Be kell másznunk a liftaknába, majd irány a létrán felfelé. Hamarosan eljutunk a tető alatti helységbe, ahol egy egész erdőnyi plasztikot találunk – és Karlt, a bosszúállót (immáron harmadszor, elég mérges lehet…). Amint a mozi véget ért, Karl ki fog rohanni a bal oldali fal közepén lévő ajtón, hagyjuk! Egy jó mentés után menjünk utána, óvatosan, mert lesznek társai is. Én szerencsére tartalékoltam még pár skulót az M60-asban, ezzel sikerült a kemény karcsidiót feltörni. Ne aggódjunk, ha minden sebből vérzünk: amint felérünk a vaslépcsőn, itt a vége, és…

27. Everyone to the Roof
…és találunk rögtön a lábunk előtt egy teli elsősegélydobozt, lehet gyógyulni – szükség és próbáljuk magunkat beszerencsétlenkedni a szobába. Nem lesz egyszerű, nem csak a szerencsétlen irányítás miatt, hanem mert közben folyamatosan tűz alatt tartanak minket. Ha bent vagyunk, menjünk az orrunk után, vagyis amerről lőnek ránk. Útközben találunk egy vécét, itt kötözködhetünk egy jót, majd tovább. Vigyázzunk, mindig csak előre, ne foglalkozzunk a mögöttünk robogó rosszarcokkal! Így is át kell rohanni egy égő folyosón, ha megállunk, soha nem jutunk át…

29. Running the Gauntlet
Vesszőfutás – találó cím. Megint csak előre, iszonyatos ellenállás közepette, miközben a helikopteres arcok is szórják a lábunk nyomát. Sok taktikai tanács nincs: ölj, rohanj, ölj…
A küldetés utolsó helyszíne, az irattár különösen hálás rész…

30. Still the Cowboy
No most jön, ami még nem volt. Újabb sötét bújócska, lövöldözések. Hamarosan rábukkanunk a páncélteremre – és Hansra, aki Hollyt szorítja magához. Ejnye…

Amint vége a mozinak, induljunk előbb visszafelé, mivel erre jön egy rosszfiú, és az ő lőszerére szükségünk lesz. Vegyük elő a távcsöves puskát, tárazzuk be, majd óvatosan előre, amíg megpillantjuk Hollyékat. Vigyázzunk! Ha túl közel megyünk hozzájuk, Hans azonnal lelövi nejünket! Úgyhogy álljunk egy oszlop fedezékébe, hajoljunk ki, és az alternatív tűz gombját megnyomva zoomoljunk rá

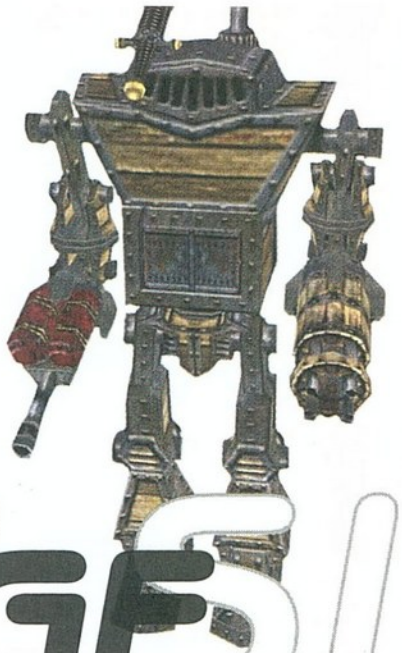




24. Fumbling in the Dark
Alapeset. Az alagsorban a rosszarcok megpróbálják helyreállítani az áramellátást, ezt kell megakadályoznunk, bónuszként a generátorteremben Alexandert is likvidálnunk kell. Nosza. Sok tanácsot nem tudok adni, menjünk az orrunk után, ami nyílik, ott menjünk be, öljünk meg mindenkit, a végén bejutunk az ominózus terembe, ahol szétcsapunk, mint Józsi bácsi a disznók között. A leghátsó sarokban a Sanyi épp a 220-at babrálja, talán nem kellene…
Vigyázzunk, az áram ráz. Csak óvatosan oldalazzunk el előtte! Némi keringő után visszajutunk egy ismerős pontra, innen megint értelemszerű, bejutunk a szétrobbantott liftakna bejáratához. Egyik irányban némi elsősegélyládát találunk, tápoljuk fel magunkat a maximumra, szükség lesz rá! A másik irányban, a bedőlt ajtón felbékaügetve, és jobbra bemászva megtaláljuk a létrát, csak fel, a platón előre, és megint csak fel…

a főgonoszra. Feleségünk rendesen küzd, ezért néha Hans felsőteste védtelen marad, ekkor lőjünk bele egyet. Kevésbé türelmesek célpontnak választhatják a rosszfiú lábát is, *de nagyon vigyázzunk, ha eltaláljuk Hollyt, vége a dalnak!* Jó pár találat után Hans menekülésre fogja a dolgot, menjünk utánuk. Ismét egy kis vadászat, majd újabb menekülés. Az ablaknál fejezzük be a küldetést, szerencsére itt már nejünk sokkal jobban fickándozik, több lehetőségünk lesz tüzelni. Összesen úgy 40-45 töltényt kell belelőnünk a főellenségbe, hogy lepotyogjon a díszburkolatra. Szívós fajta.

Ennyi, jön egy kis mozi, Hollywoodi cukros nyál, némi izgalom, majd az Örömóda hangjaira vége főcím, melyben a piranhás fiúk azzal fenyegetőznek, hogy viszlát a következő részben. Bár fene se tudja, ennél csak jobb lehet… No mindegy, mehet a polcra a stuff, örökös helyére…

]{redenc



DUNGEON SIEGE

Néhány éve jelent meg az első pár kép és infó egy készülő játékról, mely minden pozitívumát magában foglalja a Diablo-nak, ám teljesen 3D-ben pompázik. A játék a Dungeon Siege nevet viselte, vagyis szabadfordításban az Útvesztő ostroma. Persze, hogy

mindenki várta hát a játékot, ám a Diablo 2 megjelenése után ez a várakozás már nem volt annyira lelkes. Most, évek múltán pedig a kezünkben foghatjuk talán az év játékát. Azért mondom, hogy talán, mert akár az is lehetett volna, egy kicsit több odafigyeléssel. Mivel már egy jó ideje megjelent a program, nem térnék ki teljesen milyen is, de azért a lényeget megejtem. A Dungeon Siege kinézetre tényleg első osztályú munka, ezen a téren le is a kalappal a készítők előtt. A hangulata eléggé el van találva, habár a készítők úgy látták, a játékosoknak nagyon bejön a Diablo-féle „megyek és ütök" stílus, ezért ők sem vittek a játékmenetbe több csavart. Végül is valahol ez lett a veszte a játéknak, annyira egyszerű lett a története, hogy még a Diablo is lepipálta. Mindemellett egyik kedvenc játékommá vált, a nagyon „valósághű" fejlődési rendszer miatt. Az válik belőlünk, amit használunk. Ha a kardokat részesítjük előnyben, akkor harcos, ha az íjakat, akkor íjász. Persze ez így elsőre egyszerűnek hangzik, ám a képzettségek használatának variálásával egészen érdekes karakterosztályokba léphetünk. Minél magasabb szintet érünk el, annál magasabb pozícióba lépünk a ranglétrán. Így például a harcosból lovag válik, a lovagból bajnok és így tovább. A készítők mindenre gondoltak, és nem kevesebb mint 90 ilyen karakterosztályba léphetünk. Ha kicsit több időt szenteltek volna a történetre és a fejtörők kidolgozására, amelyek elhagyása ma már szinte divattá válik, akkor tényleg egy remek játék vált volna a Dungoen Siegeből. Így viszont csak a tájban gyönyörködöm, de abban legalább lehet. A legkedvesebb momentum pedig, amikor az öszvért megtámadja egy szörny, és az hihetetlenül valóságosan elkezd vaktában rugdosni hátrafelé. Érdemes megnézni, nagyon mókás.

Chapter 1
Miután beszéltünk Norick-kal, induljunk el a farmról. Már most megszerezhetjük a két legalapvetőbb varázslatot, illetve egy íjat is. Tehát elkezdhetünk gondolkozni, mit is akarunk „nevelni" karakterünkből. Elérve Edgaar házát menjünk le a pincébe, és tisztítsuk meg azt a „betolakodóktól". Továbbmenve, mivel a híd le van szakadva, találnunk kell egy másik utat. Induljunk el a kripta felé, és menjünk le. Itt találkozunk első segítőnkkel, Ulorával. Menjünk keresztül a kriptán, majd jussunk el Stonebrige-ig.

Chapter 2
Első dolgunkként keressük meg a városban Gyornt, Norick barátját, és fogadjuk fel. Csatlakozásával egy újabb küldetést kapunk. Vásároljunk mindent, amire szükségünk lehet, és vegyünk egy szamarat is. Beszéljünk Ordus-szal a leégett ház mellett, és Ellával a fogadóban, hogy elvállaljuk a küldetéseiket. Ordusnak egy fejszét kell megtalálnunk, amely a városon kívüli toronyban található. Ellának pedig a lányát kell megtalálnunk Glacernben. Stonebridge városában három karaktert tudunk felfogadni, Zedet, a mágust, Naidit, az íjászt és Ruskot, a harcost. Menjünk ki a városból, míg el nem jutunk az északi őrtoronyhoz. Itt találjuk meg Ordus fejszéjét. Ezután továbbmenve klikkeljünk a Glitterdelve kapura, hogy karaktereink megállapítsák, el van torlaszolva. Induljunk tovább a Wesrin átkelő felé, és menjünk be. Tisztítsuk meg a körkörös termeket, majd menjünk le a második szintre. A hatalmas terem másik végében húzzuk meg a kart, mire újra kijutunk a felszínre. Lőjünk bele a piros hordóra a kapu előtt, hogy be tudjunk menni a városba. Beszéljünk a kapuban álló őrökkel. Fogadjuk fel Gloernt, vegyünk még egy öszvért, majd induljunk tovább a Glitterdelve-i bányába. Gloern testvérét, Torgot is ott találjuk. Menjünk le a második szintre a lifttel, és törjük be a titkos terem falát. Abban a teremben, ahol egy csomó lift van, a második jobboldalon vezet Torghoz. Beszéljünk Torggal, hogy befejezzük a küldetést, illetve hogy egy újat kezdjünk el. Menjünk fel a közeli lifttel, észak felé keresztül az ajtón, majd ismét fel a lifttel. Induljunk tovább a havas erdőn Glacern felé.

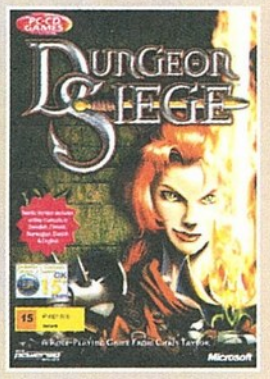
Chapter 3
Menjünk a Lucky Hurgiss nevezetű fogadóba, és beszéljünk a felügyelővel. Itt két karaktert fogadhatunk fel pénzért: egy harcost és egy mágust. Beszéljünk a nyolcszögű épületben a tanulóval, akinek vissza kell szereznünk a könyveit. Az egyik Glacern bejáratánál lévő őrtoronyban van az őrnél. Egy másik pedig a boltban van, ami előtt egy srác áll. Egy másik küldetést a kovács inasától kapunk, hogy tisztítsuk meg a házát a szörnyektől. Induljunk tovább az erdőbe a nagykapun. Az inas házát az út baloldalán találjuk nem messze az úttól. Menjünk, míg el nem érünk egy sziklafalat, amin egy nyitott ajtó van. A jeges barlangon keresztüljutva megtaláljuk Meriket, a csapdába ejtett varázslót.

Fejlesztő:
Gas Powered Games
Kiadó: Microsoft

Megjelenés:
2002-Április-19

Kategória: RPG

http://www.dungeonsiege.com



GAME INFO

Szabadítsuk ki, és fogadjuk fel, ha gondoljuk. Egész jól ért a természeti mágiához. Valamint megkér, hogy szerezzük vissza a goblinok által ellopott varázsbotját. Ezután induljunk tovább dél felé, és menjünk ki a barlangrendszerből.

Chapter 4
Kövessük az utat, amíg el nem érjük az a barlangot. Mivel elég könnyű átnavigálni a barlangon, így nem fogunk eltévedni. Ám lassan haladjunk, és öljünk meg minden ellenfelet, nehogy azután hátba támadjanak minket. Van egy-két igen erős ellenfél is közöttük. Kijutva a barlangból megérkezünk a sötét erdőbe. Kövessük az utat az utazók táboráig. Beszéljünk a vezetővel, hogy halljunk a bandita-problémáról. Szereljük fel magunkat, béreljük fel Phaedrielt, ha szükséges, majd hagyjuk el a tábort. Az elágazásnál menjünk

a jobbra vezető úton a banditák táborába, és végezzünk a rablók vezérével. Ezután az elágazástól induljunk balra, hogy eljussunk a keleti mocsárba. Kövessük jobboldalt az utat, hogy eljussunk egy kis szentélybe. A mocsáron a kis hidakon és szigeteken keresztül keljünk át. Ügyeljünk a mocsárból hirtelen felbukkanó lényekre, valamint arra, hogy mindig figyeljünk az öszvérekre is, mert őket is könnyen megtámadhatják. Elérkezve a temetőbe és a romos templomba egy csomó zombi támad ránk, ezért legyünk óvatosak. Miután megtisztítottuk, használjuk az oltárt, majd induljunk tovább. Egy nagyobb fában találunk egy üreget, amibe lemenve megtaláljuk a goblinok búvóhelyét. Vágjuk keresztül magunkat a csomó goblinon és azok furcsa szerkentyűin, míg magával a goblin feltalálóval kell megküzdenünk. Ha őt legyőztük, vegyük magunkhoz Merik botját. Menjünk fel a lifttel, majd irány ki a barlangból.

Chapter 5
Beszéljünk a balra álló fickóval, majd kövessük a fák vonalát. Az erdőben találunk egy kis útvesztőt, ahol egy erősebb szörnnyel is találkozunk. Ezután találkozunk egy Boryev nevű mágussal, akit fel is bérelhetünk. Öljük meg a Gresh nevű parancsnokot, majd folytassuk utunkat a Kroth erőd felé.

Chapter 6
Kövessük az utat, míg egy rövid videó után meg kell küzdenünk egy nekromantával. Ha legyőztük, menjünk be az erődbe, ami így első ránézésre jobb napokat is megélt már. Beszéljünk Tarish-sel, majd intézzük el a vásárlási teendőinket, és induljunk tovább a nagykapun. Irány a koponyák terme, és a végén találkozunk Sikrával, aki az eddigi legjobb varázsló – érdemes felbérelni. Menjünk vissza a barlangba, és induljunk el jobbra. Kövessük a folyót, míg találkozunk az Ulfgrim nevű harcossal, akit felbérelhetünk. Küzdjük keresztül magunkat a Tűz szikláin, míg el nem jutunk a Droog településre. Itt beszéljünk Nontayával, aki a legfelső szinten van. Ezután menjünk le egy kicsit, kelet felé menjünk teljesen fel, amíg meg nem találjuk a sárkánnyal harcoló Goquua nevű Droogot. Megkér, hogy intézzük el az ősi sárkányt a barlangjában. Induljunk tovább az úton.

Chapter 7
Amikor meglátjuk jobbra a kötélkorlátot, először arra vegyük az irányt. A barlangban intézzük el Scorchot, az ősi sárkányt. Egyvalaki legalább mindig gyógyító varázslatokat használjon, mert elég sok életerővel rendelkezik. Menjünk vissza az útra, és irány az út az Ehb kastély felé. Útközben találkozunk egy harcossal, aki akár csatlakozhat is, ám egy küldetést ad, hogy találjuk meg a királyt. Menjünk körbe a várfalon, mire visszajutunk a kastélyba. Haladjunk egyre feljebb a lépcsőn, és a tetőre érve keressük meg a kör alakú liftet, majd menjünk le vele. Nemsokára megtaláljuk a bezárt királyt, akivel beszéljünk.

Chapter 8
Tegyük el a király által adott kulcsot, mert később szükség lesz rá. A börtön mögötti ajtó automatikusan kinyílik, ha odaérünk. A legvégső elágazásnál menjünk balra, és térjünk be Csillagok termébe. Forgassuk el a szobrokat, hogy beindítsuk a csillaggépet, majd nyissuk ki a ládákat, mivel egy csomó jó tárgyat találunk bennük. Menjünk vissza az elágazáshoz.

Chapter 9
Az ajtó, ami eddig zárva volt, most már nyitva áll számunkra. Induljunk tovább a barlangokban, keresztül a hidakon és a lejtőkön. A fogakkal övezett ösvényen készüljünk fel, mert hamarosan következik a végső csata. A Gohm-nak első formájában csupán 8000 hp-ja van, ami nem jelenthet gondot. Ám a második formája már kicsit trükkösebb, 11000 hp-ja van, és állandóan megidéz lényeket, amikkel még külön foglalkozni kell. Legyenek készenlétben az italok és a gyógyító varázslatok. Gohm többször is elég sokat gyógyít magán, amiért még tovább tart elintézni. Ám ha jól építettük fel a csapatot, és jól fel vannak páncélozva, akkor nem jelenthet gondot. Ha végeztünk vele, nézzük végig a videót. Ám ha tovább is szeretnénk játszani kedvenc karakterünkkel, akkor importáljuk át a multiplayer részbe, és nosza. Ehhez nincs szükség semmiféle hálózati kapcsolatra.

Crowie

Karakterek a játékban

Ulora
Kaszt: Cavalier
Mennyibe kerül: ingyen
HP: 49/49 MP: 30/30

Értékek:	
Erő:	10
Ügyesség:	10
Intelligencia:	10

Képzettségek	
Melee:	1
Ranged:	1
Nature:	1
Combat:	0

Nála lévő tárgyak:
History of Azunites
Leather Cap
Torn Leather
Leather Boots

Gyhorn
Kaszt: Squire
Mennyibe kerül: ingyen
HP: 78/78 MP: 31/31

Értékek:	
Erő:	11
Ügyesség:	10
Intelligencia:	10

Képzettségek	
Melee:	2
Ranged:	0
Nature:	0
Combat:	0

Zed the Sorcerer
Kaszt: Apprentice
Mennyibe kerül: 900
Hely: Etan Roost fogadó, Stonebridge
HP: 68/68 MP: 80/80

Értékek	
Erő:	10
Ügyesség:	10
Intelligencia:	12

Képzettségek	
Melee:	0
Ranged:	0
Nature:	3
Combat:	0

Nála lévő tárgyak:
Burlap, Leather Boots
Staff, Spell book
Zap (Nature Spell)
Healing Hand (Nature Spell)
Resurrect (Nature Spell)

Rusk
Kaszt: Squire
Mennyibe kerül: 1100
Hely: Etan Roost fogadó; Stonebridge
HP: 68/68 MP:

Értékek:	
Erő:	11
Ügyesség:	10
Intelligencia:	10

Képzettségek:	
Melee:	3
Ranged:	0
Nature:	0
Combat:	0

Nála lévő tárgyak:
Leather Boots
Torn Leather
Crude Gladius
Rusted Metal Buckler
Leather Cap

Naidi
Kaszt: Boyer
Mennyibe kerül: 1050
Hely: templom; Stonebridge
HP: 58/58 MP: 34/34

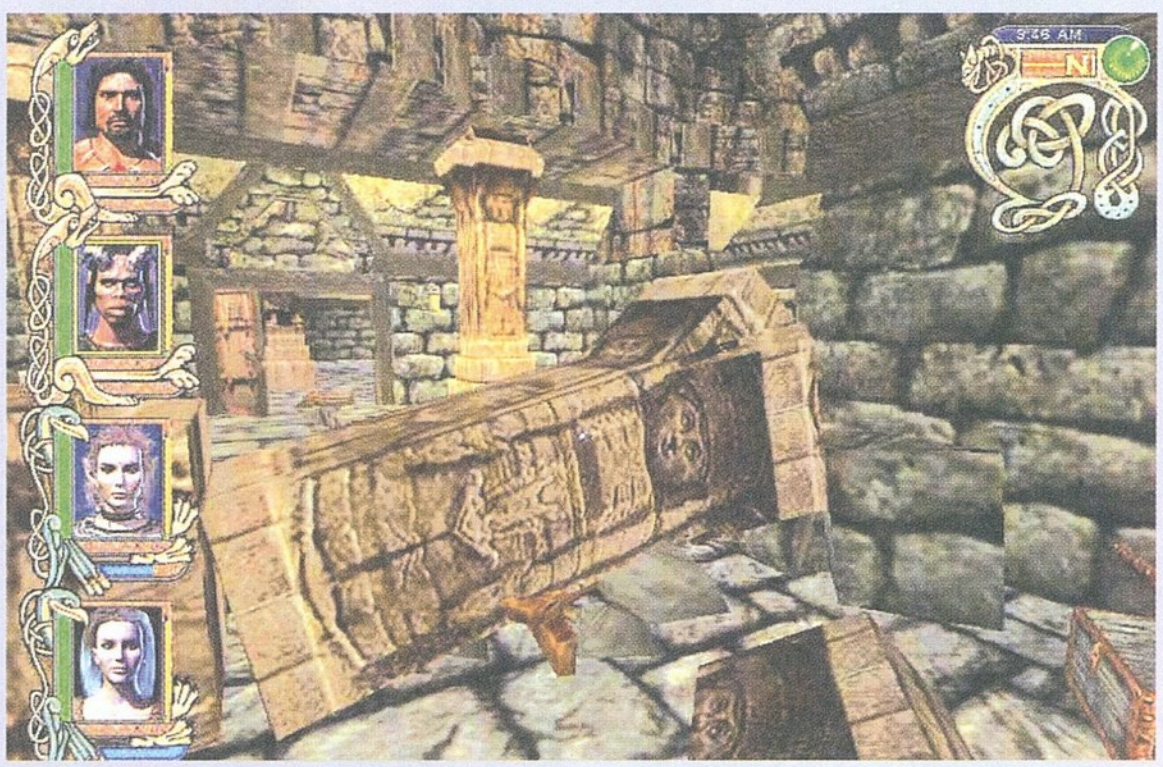
Értékek	
Erő:	10
Ügyesség:	11
Intelligencia:	10

Képzettségek	
Melee:	0
Ranged:	3
Nature:	0
Combat:	0

Nála lévő tárgyak:
Short Recurve
Leather Armor
Leather Boots

MIGHT & MAGIC IX

A legutóbbi számban közölt Might&Magic IX végigjátszásból sajnos önnön hibámon kívül kimaradt egy rész a Sturmford városban játszódó részből. Ez igen egyszerű ok miatt történt, ugyanis amíg nem tesszük fel az 1.2 patch-t, addig nem lehetett bemenni a városházára anélkül, hogy kilépett volna a program. Abban az épületben találjuk a sturmford-i Jarlt, akivel ha beszélünk, három fontos küldetést kapunk tőle. Egy levelet kell elvinnünk Kirának Thronheimbe, meg kell tisztítanunk



az Anskram erődöt, és mentsük meg Ivsar tábornokot. Mindenesetre ezért mindenkitől elnézést kérek, de remélem, hogy azért másnak több szerencséje volt a programmal.

Guberland

Induljunk el a Dook kastélyába, amit megtalálunk a térképen délkeleten.
A kastély több termében is találunk fekete ládákat, amelyek kinyitásához nem árt egy magasabb szintű csapdahatástalanítás. Magát a Dookot megtaláljuk a kastély északnyugati sarkában, ha a térképet nézzünk. Beszéljünk vele, és szólítsuk fel a távozásra. Mivel szép szóval nem megy, fenyegessük meg, és máris meggondolja magát. A trónszéke mögött ismét találunk egy ládát.
A katonák északi szálláshelyén a saroknál találunk egy pajzsot, ami egy álcázott kapcsoló. Ezzel ki tudjuk nyitni a kastély alatt húzódó barlang bejáratát. Viszont arra ügyeljünk, hogy ekkor az őrök ránk támadnak, valamint ajánlatos egy igen magas szintű csapatnak lemenni a barlangba (15.-20. szint). Ezután menjünk a vásárba délnyugaton, és beszéljünk Thorir Mouth-tal a piros sátor mellett, aki felajánl egy munkát a drangheim-i Nicolai-nak. Ha elfogadtuk a gyógyító küldetést, akkor a tengerparton végigmenve észak felé, a barlangban megtaláljuk a boszorkát, akinek a hajára van szükségünk. Térjünk vissza a városba, beszéljünk Markellel a Jarllal, majd vigyük el a hajat a gyógyfüvesnek. Két óra múlva visszamenve hozzá már el is készítette a gyógyfőzetet, amit vigyünk el a Jarl épületénél lévő zárkában található fickónak. A templomba visszatérve máris kinevezték karakterünket gyógyítónak.

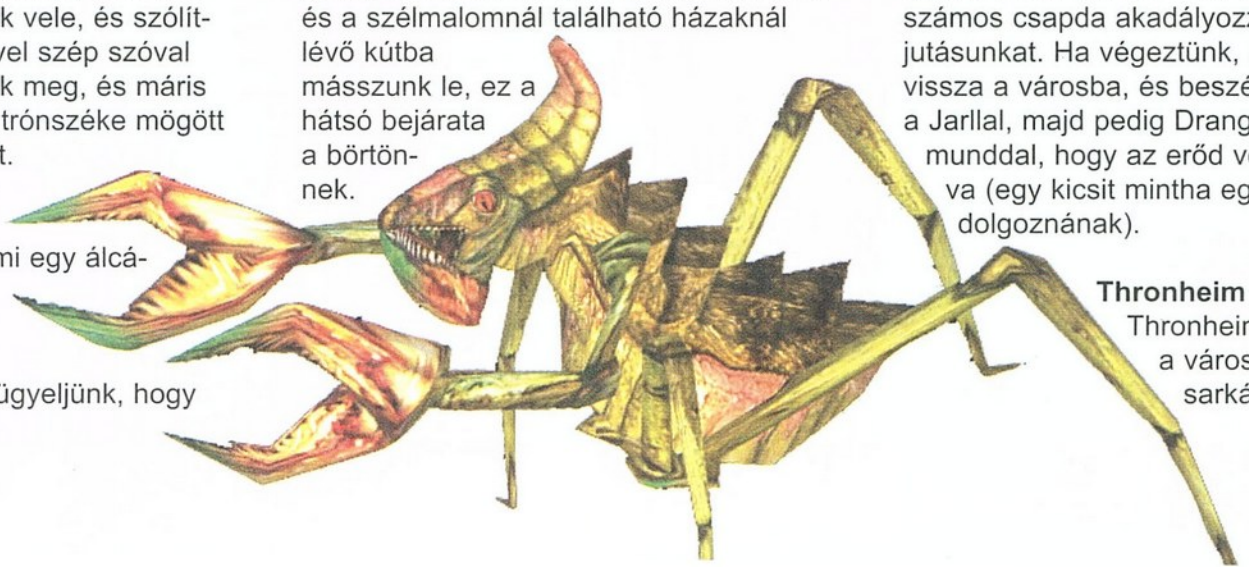
Drangheim

Menjünk vissza Drangheim városába, és beszéljünk Nicolai-jal, hogy sikerült neki egy munkát találnunk. A bérgyilkos küldetés teljesítéséhez kell csak bemennünk a Kluso házba, egyébként csak a tárgyakért érdemes. Menjünk ki a városból, és a szélmalomnál található házaknál lévő kútba másszunk le, ez a hátsó bejárata a börtönnek.

A második szinten megtaláljuk a szakácsot, aki segít megtalálni Ivsar tábornokot, ha kiszabadítjuk a testvérét. Egyébként az itteni tehén ketrecénél találunk egy titkosajtót, ami felvezet arra a szintre, ahol fogva tartják a tábornokot. A karokat használva ki tudjuk nyitni a cellákat, így Ivsart már csak ki kell kísérnünk a börtönből, és majd Sturmfordban találkoznunk kell vele. Egy jól felszerelt csapattal elindulhatunk a Halál Szakadékába visszaszerezni a koronát. Legalább egyvalakinek legyen észlelés (perception) képzettsége, mert számos elrejtett csapdába botolhatunk. A legdélibb teremben megtaláljuk a koronát, amit vigyünk vissza Drangheim városába a Jarlnak. Ezután hajózzunk vissza Sturmford városába.

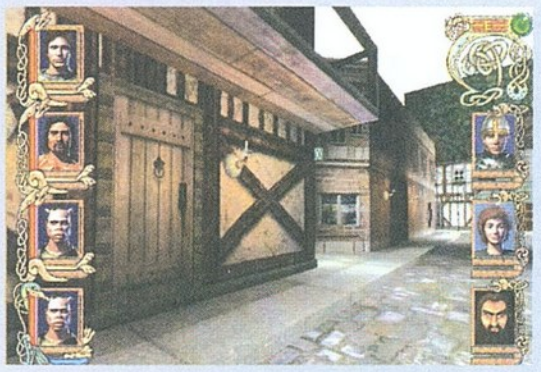
Sturmford

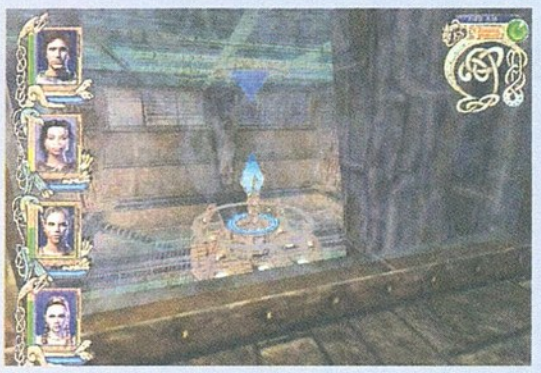
Mondjuk el a Jarlnak, hogy kiszabadítottuk Ivsart a börtönből, mire ő hirtelen ott is terem. A ház körül ólálkodik egy elf nő barna és piros ruhában, aki rossz pletykákat terjeszt. Menjünk ki a városból, és délnyugaton megtaláljuk az erődöt, amely körül baziliszkuszok vannak. Ezeknek a bőréből tartsunk meg egyet, ha esetleg gladiátort szeretnénk az egyik karakterünkből. Az erődbe hátulról tudunk bemenni, a bal oldali torony falát szétverve. Az erődbe lépés előtt jobb, ha felrakjuk az 1.2-es patch-t, ha még nincs, mert ha egyszer is kijövünk az erődből, akkor nem lehet teljesíteni a küldetést! A lépcsőn menjünk fel a várfalra, és az erőd kapujánál lőjük el a felvonóhidat tartó két láncot. Ezután menjünk át a kis hídon, és a csapóajtón menjünk le. Húzzuk meg a kart, hogy a rács felemelkedjen, és hogy teljesítsük a „hatástalanítsuk az Anskram erőd védelmét" küldetést. Az erődbe magába két helyről tudunk bemenni, az egyik hely lent a kapu felől, a másik pedig fent hátulról. Összesen nyolc importált kell megtalálnunk, és a belőlük kijövő impeket elintéznünk, hogy teljesítsük a ránk bízott küldetést. Az erődben is számos csapda akadályozza a továbbjutásunkat. Ha végeztünk, menjünk vissza a városba, és beszéljünk Bjarnival a Jarllal, majd pedig Drangheim-ben Sigmunddal, hogy az erőd védelme kiiktatva (egy kicsit mintha egymás ellen dolgoznának).



Thronheim

Thronheimbe áthajózva a város dél-keleti sarkában találjuk





meg Kirát, akinek adjuk oda a Bjarni által küldött levelet, majd vállaljuk el az általa adott küldetéseket. Az itteni fogadóban tudjuk elvállalni a zsoldos küldetését, aminek teljesítéséhez csak el kell mennünk Guberlandbe, és beszélve a vásár bejáratánál lévő Atlival meg kell védenünk a hajót a rátámadó banditáktól.
A Kirától kapott küldetés teljesítéséhez menjünk ki a városból, és beszéljünk a dokknál lévő fickóval, hogy néhányan el szeretnének menni a városból. Ezután irány vissza a város, és keressünk meg három fehérruhás alakot, akik a Honk vallás tagjai, és beszéljünk velük, hogy elhagyhatják a várost. Mondjuk el az eredményt Kiranak, és ha a fogadóban beszéltünk Dagfarival, akkor menjünk be a Ratatosk teplomba és mondjuk el a híreket. Az itteni bankban is kapunk egy küldetést, amihez hat gömböt kell megtalálnunk az Inventa Storca nevű épületben, és minden gömböt egy-egy bankban kell elhelyeznünk a különböző városokban. Ezt az épületet keleten a sziklák közti beugróban találjuk meg. Ha van már egy elég magas szintű csapatunk (20-25), akkor menjünk a délkeleti Hegyi úthoz, és menjünk keresztül rajta. Nem is fontos teljesen végigmenni rajta, egy hang úgyis jelzi, mikor teljesítettük a Kira által adott küldetést. Viszont ha végigmegyünk, akkor Thjorgardba jutunk. Mivel mindkét küldetést teljesítettük, Kira is csatlakozik a klánok uniójához. Sturfordban mondjuk meg Bjarninak Kira válaszát a levelére (lehetőleg pozitív kicsengésűt), így ő is csatlakozik. Hajóval menjünk át Lindisfarne-ba.

Lindisfarne

Kikötve a falu szélén itt nem találunk egy különálló várost, csak pár házat. Még a kovács is bedeszkázta a házát. Ennek ellenére induljunk el a monostor felé, amit északon találunk meg. Itt beszéljünk a kékruhás főpappal, valamint ha elfogadtuk a papi küldetést, akkor az udvaron a másik kékruhás pappal, aki szívesen elvállalja a papságot Guberland templomában. Ha paplovagot akarunk egyik karakterünkből, azt a küldetést is itt kapjuk meg. A nagy toronyban másszunk fel egészen a harangok köteléig. Ezeket a következő sorrendben húzzuk meg balról jobbra: 1, 5, 2, 4, 4, 1. Ekkor az egyik sarokban lévő csomó pap eljön onnan, és mi hozzáférünk a Thjorad varázstárgyhoz, amire majd Thjorgardban lesz szükségünk. Ezután menjünk a Ta'Sar Akadémiára délnyugaton, hogy megszerezzük a Harci Szabályok című könyvet. Szintén a délnyugati sarokban lévő teremben, a

beugróban található könyvespolcnál nyomjuk meg a kiálló könyvet jobboldalt, és máris megszereztük a könyvet. Ezt vigyük vissza Guberlandbe Markelnek, majd hajózzunk át Thjorgardba.

Thjorgard

A városban északon a palotában találjuk Svent, az itteni Jarlt, akinek adjuk is oda a Thjoradot. Ezen kívül még egy másik küldetéssel is megbíz, hogy derítsük ki, miért állt le a termelés a bányában. Menjünk ki a nyugati kapun a városból, és délkeleten menjünk be a bányába. Egyenesen elindulva, az elágazásnál menjünk balra át az ajtón, és beszéljünk a törpével. Mivel elromlott a finomító gép, térjünk vissza a városba, és a délnyugati sarokban, az egyik házban megtaláljuk Hjarrandot, akivel beszéljünk az ügyről (ajánljunk fel neki egy összeget). Térjünk vissza a bányába, és abból a teremből, ahol az előbb beszéltünk a törpével, menjünk fel a géphez. Kinyitva az oldalát vegyük magunkhoz a törött alkatrészt, és vigyük vissza a városba a páncélkovácshoz, aki a város közepén lakik. Miután megjavította, vigyük el a bányába, és tegyük a helyére. Ezután induljunk el jobbra a bejárattól, amíg meg nem találjuk a termet lezáró kőhalmot. Ezt verjük szét, hogy kiszabadítsuk a démont (akinek ekkor hirtelen eszébe jut, hogy teleportálni is tud.) A bejárattól egyenesen elindulva eljutunk egy nagyobb barlangba, ahol essünk le a padlón található repedésen. Ezután már csak ki kell jutnunk a bányából, amihez használjuk a térképet. A nagy kapunál ki kell húznunk a hat szeget belőle, hogy ki tudjuk nyitni. Jelentsük az eseményeket a városban Svennek, majd az északi hegyi úton keresztül Thronheimből jussunk el Frosgardba.

Frosgard

A romos templomba bemenve szerezhetjük meg az Élet Fáját, ami a papi küldetés része. A lift működéséhez az oszlopon lévő két jelnek megfelelőt kell megnyomnunk a falon, majd nyomjuk meg a gombot az oszlopon. A koporsónál ugorjunk bele, és verjük szét az alját. Ha megszereztük a tárgyat, menjünk Frosgard városába. A városban menjünk a városházára, ahol beszéljünk a Jarllal, akitől két megbízást kapunk. Az egyik igen egyszerű, el kell tüntetnünk a jeget a dokkoktól. Ehhez menjünk a parton nyugat felé, és beszéljünk a fickóval a hordó mellett, mire kiderül, hogy ő robbanó hordókat gyárt (de akkor miért nem robbantották fel eddig). Amikor végzünk a beszélgetéssel, a hordó már oda is kerül a jégre, amit már csak szét kell lőnünk. A városban találjuk Skulkilt, aki a lich, Nathr'it, aki a papi, Fenját, aki a vándor, illetve Menját, aki pedig a druida küldetések része. Menjünk ki a városból, és az északkeleti kanyon végén található portálon keresztül menjünk Yanmir erődjébe. A nagy teremben megtaláljuk magát Yanmirt, de mivel őt fizikailag képtelenek vagyunk legyőzni, ezért cselhez kell folyamodnunk. Az északkeleti teremben egy hatalmas székről lelógva találunk egy kulcsot, ami a cellákat, és az innen elvezető portál ajtaját nyitja. A déli teremben, ami a negyedkör alakú folyosó alatt van, a polc mögött találunk egy titkos járatot. A lenti teremben lőjük szét az első hat oszlopot. Ezután keressük meg Yanmirt, és csaljuk a nagy teremből dél felé vezető folyosóra. Ügyeljünk rá, nehogy mi is leszakadjunk vele. Ha sikerült, akkor távozhatunk a portálon keresztül, és jelentsük a Jarlnak. Mivel elvileg (gyakorlatilag is, ha minden fontos küldetést elvégeztünk) már mindenkinek csatlakoznia kellett az unióhoz, nincs más dolgunk, mint két hét múlva Thronheimben lennünk.

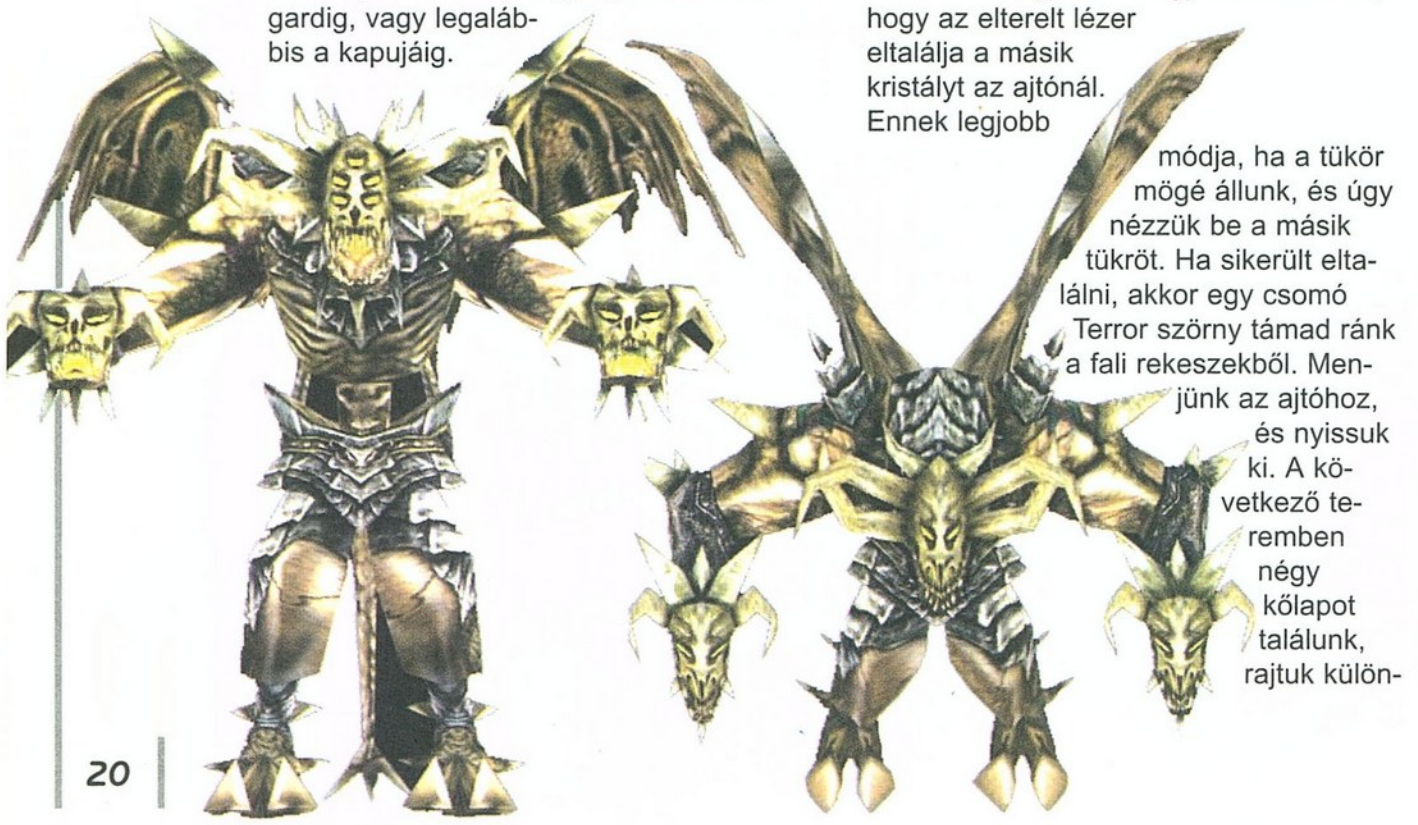
War Council

Menjünk Guberlandbe, ahol belépve a városkapun, egy küldönc azzal a hírrel fogad, hogy Sturmford és Drangheim között kitört a háború (vajon ki hatástalanította az erőd védelmét?).
Teleportáljunk (eddigre ideje már hogy meglegyen) tehát Sturmfordba, beszéljünk a Jarllal,

majd Drangheimben is, míg végül Kirával beszéljünk Thronheimben. Itt várnunk kell egy napot Kira irományára, és ezután ismét beszélnünk kell a két Jarllal. Térjünk vissza Kirához, amikor is már minden Jarl ott van, és aláírják a békeszerződést. A kissé komolyra fordult helyzetet Yrsa, a Troll oldja fel egy igen nevetséges küldetéssel. Menjünk át Thjorgardba, és az északon található játékokat nyerjük meg, hogy megkapjuk a dinó-játékot.
A hajónál csak lőnünk kell a vitorlára, a ringben álló fickóra csak klikkeljünk rá, a kalapácsos sem okozhat gondot, míg a táblás játék szabálya, hogy minél nagyobb területet elhatároljunk a másiktól.
A libáknál minél többet el kell kapnunk,

majd a négy szürke kőnél ki kell találnunk a színkombinációt. Ha megvan a játék, vigyük el Thronheimbe, és az északi kapunál a fák között álló nőnek adjuk oda. Térjünk vissza Kira palotájába és beszéljünk az ajtónál álló őrrel, hogy hová tűntek a többiek. Ezután kimenve a városból fent északon találunk egy alagutat, amin keresztülmenve eljutunk Yorwickba, ahol az elesett harcosokat találjuk. Ugyanezen a területen van a lich labor is, ahol karakterünkből lichet „teremthetünk". Itt már nincs más dolgunk, mint meghalni valamilyen módon, hogy eljussunk Aslegardig, vagy legalábbis a kapujáig.

Dark Passageway
Ahhoz, hogy beengedjenek Aslegardba, kell szereznünk egy irományt a végzetünkről, amit néhány próba kiállása után kapunk meg. Az első ilyen próba alkalmával eljutunk egy hídhoz, amire másszunk le, és a korláton négy különböző szörny kis szobrát találjuk. Ezeket a megfelelő sorrendben meg kell érintenünk, hogy tovább tudjunk jutni. A sorrend a következő: csontváz, lidérc, lich, zombi, lidérc, lich, zombi, csontváz. Továbbindulva a következő teremben jobbra a fal mentén induljunk el a rámpán, és majdnem teljesen körbemenve érintsük meg a kis csontvázszobrot. Ekkor a lidércek lézert kezdenek el lőni a szemükből, és az ajtó is kinyílik középen. Egy kis erdőbe érve egy hatalmas zöld lényt kell elintézünk, hogy továbbmehessünk. Az erdőben jobboldalt középen a falnál egy titkos rekeszt találunk három ládával, és igencsak erős csapdákkal (300-400 sebzés, ha nem sikerül hatástalanítani). Ezután a folyosó végén másszunk át a lyukon, és a víz alatt lévő alagúton ússzunk át. A kis sziget körül találunk egy vízi lényt, amit öljünk meg, hogy eltűnjön a ketrec a kristályról. A sivatagos terepre érve a dombon lévő kristállyal tudunk lézert lőni. A négy tükröt úgy kell beállítani, hogy az elterelt lézer eltalálja a másik kristályt az ajtónál. Ennek legjobb módja, ha a tükör mögé állunk, és úgy nézzük be a másik tükröt. Ha sikerült eltalálni, akkor egy csomó Terror szörny támad ránk a fali rekeszekből. Menjünk az ajtóhoz, és nyissuk ki. A következő teremben négy kőlapot találunk, rajtuk különböző számú vonallal. Ezekre a következő sorrendben álljunk: 3, 1, 2, 4. A négy csíkoson maradjunk is rajta, mert felvisz a pallóhoz. Végül már csak beszélnünk kell Ingriddel, aki még egy feladatot bíz ránk, majd érintsük meg a lebegő edényt, hogy eljussunk Guberlandba. A vásárban beszéljünk Thorir Mouth-szal, aki ideadja a tárgyat, amire szükségünk van, ha elhozunk neki ötféle nyereményt. Ehhez csak nyerjünk meg néhány játékot, majd vigyük el neki a nyereményeket, és ő ideadja a követ. Hajózzunk el a Hamvak szigetére, és menjünk be a Verhoffin romokba. Itt balra elindulva eljutunk egy ajtóhoz, ami előtt a földön egy pentagramma van. Ha a közepére állunk minden egyes szögnél feléled egy láng. Ezekre a következő sorrendben kell ráállni: piros, sárga, kék zöld, narancs (a narancs az ajtó felőli). Ekkor már kinyithatjuk az ajtót, és bent helyezzük a középen lévő oszlopra a gúlát. Ekkor a hátunk mögött az asztalon megjelenik a végzet irománya, amit vegyünk fel, majd újra haljunk meg.



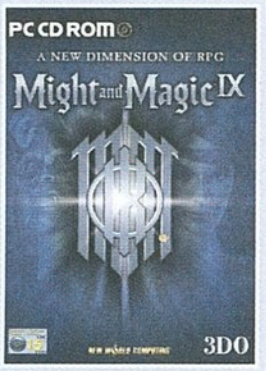
Aslegard
Mivel most már beengedtek, keressük meg az Istenek termét délkeleten, és menjünk be a portálba. Itt beszéljünk Skraelosttal, hogy adja vissza az elesett sereget. Ehhez elteleportál minket egy helyre, ahol néhány dolgot kell megtennünk. Elsőként keressük meg az elesett Jarlokat a vidéken. Elszórva találjuk őket, beszéljünk velük, és kérjük, hogy bocsássanak meg. Majd válaszoljunk helyesen Skraelosnak a feltett kérdéseire (csak címszavakban írom): you, I serve you, others trusted my misjudgement, betrayal, pay the price, ultimate price, yes. Ezután meg kell ölnünk „néhány" harcost, és köztük Forrad Dale-t is. Ekkor keressünk meg öt kardot az elesett katonáink között. Ezek nem a földön fekszenek, hanem bele vannak szúrva. Most már nincs más dolgunk, mint belemenni a megjelent tűzbe, hogy visszajussunk az Istenek termébe. Itt beszéljünk Frevel, aki egy újabb feladattal bíz meg. Teleporttal menjünk Guberlandba, és a városon kívül keressük meg a Honk templomot keleten. Bemenve a keleti nagy teremben a főpap mögött megtaláljuk az aranyszobrot, amit vegyünk magunkhoz, ám ekkor a főpap ránk támad. Térjünk vissza az Istenek termébe, és adjuk oda a szobrot Frenek. Menjünk vissza Aslegardba, és beszéljünk az Istenek termének bejáratától nem messze álló Svennel. Ő elmondja, hogy Tamur Leng megtámadta Frosgardot, ezért menjünk oda. Tisztítsuk meg a várost a behatoló katonáktól, majd menjünk a városházára,

GAME INFO

Fejlesztő:
New World Computing
Kiadó: 3DO

Megjelenés:
2002-Március-28

Kategória: RPG



http://www.3do.com/mightandmagic/ix/

ahol Forrad Dale-t is el kell intéznünk. Ezután a városházán beszéljünk Tamur Lenggel, aki némi beszélgetés után csatlakozik hozzánk. Mint kiderült, neki az állt a végzet irományában, hogy győzedelmeskedni fog, nekünk pedig, hogy legyőzzük őt. Mivel valamelyik hamis, ezért valaki más áll a háttérben. Ekkor megjelenik egy szolga, és felszólít, hogy Krohn hívat minket. Térjünk vissza az Istenek termébe, és beszéljünk vele, mire megkapjuk Njam házának kulcsát. Vissza Aslegardba, egyenesen keljünk át a kis hídon, majd jobbra a ház ajtaját kinyitva keressük meg benne Njamot. Mivel nem tudjuk legyőzni, rohanjunk az erdős részhez, ahol megtaláljuk az 1000 terror épületének bejáratát, ahová menjünk be.

1000 Terror

Az elágazásnál menjünk jobbra, majd a vizes teremben ismét a jobbra lévő ajtón menjünk be. Néha feltűnik Njam is, aki néhányat ütve rajtunk elteleportál. Csak az a kérdés, hogy egy halhatatlan miért fél tőlünk. Délen, a háromládás teremben az egyik ládában megtaláljuk a szükséges kulcsot. Viszont a kijutás egy kicsit nehezebb. Az ajtónál lévő kockákat a következő módon nyomjuk meg fentről lefelé sorrendben (balról jobbra): a felső sorban a harmadikat, a második sorban elsőt, a harmadik sorban negyediket, és az alsó sorban másodikat. A bejáratnál lévő elágazásnál most menjünk balra, ahol most már ki tudjuk nyitni a lépcsőhöz vezető ajtót. Menjünk le a következő szintre, és keressük meg a sakktáblás termet, ahol elvileg a sakk szabályai szerint kellene átmennünk, de elég, ha átrohanunk. A ládák egyikében találjuk a labirintus kulcsát. Magát a labirintust megtaláljuk északon, és kinyitva az ajtót a rajta való átjutás nem jelenthet gondot, ha sűrűn nézzük a térképet. Ezután egy újabb sakktáblához érkezünk, ami már a végső harc kezdete. Egy csomó kisebb és nagyobb démon támad ránk, akikkel le is állhatunk harcolni, vagy bemehetünk a nagy terembe. Itt baloldalt a képnél használjuk a kapcsolót, ami most még nem látszódik, de mögötte van. Ha esetleg így nem működne, akkor valóban le kell győznünk minden lényt, hogy a falrész kijöjjön, és mögémenve meg tudjuk húzni a kart. A győzedelmes videó megtekintése után még tovább mászkálhatunk Chedian földjén.

Crowie

Kasztok előléptetésének küldetései

Első szintű küldetések:

Tanoncból gyógyító

Kitől kapjuk: Tlojnir a Guberlandi templomban
Megoldás: Menjünk a gyógyfüveshez, beszéljünk vele. A tengerparton északon megtaláljuk a boszorkány barlangját, ahonnan vegyük magunkhoz a haját. Ezt vigyük el a gyógyfüvesnek, aki két óra múlva elkészíti a gyógyfőzetet. Ezt adjuk oda a Markel házánál található ketrecben senyvedő alaknak.

Tanoncból tudós

Kitől kapjuk: Johannes Bem a Thjogardi egyetemen
Megoldás: Menjünk ki a városból az északon lévő kis tóhoz. Innen nem messze meglátunk egy bogárszerű lényt, ami a Magreeb. Közelebb menve elrohan, és máris teljesítettük a küldetést. Visszamenve az egyetemre csak meg kell mondanunk, hogy a Magreeb zöld színű.

Harcosból keresztes lovag

Kitől kapjuk: Keith Bloodaxe a Drangheimi katedrálisban
Megoldás: Ha már korán elvállaljuk ezt a feladatot, akkor nem árt egy-két erősebb NPC a csapatunkba, és védő varázslatok (vagy támadó tekercsek). Menjünk a szélmalomnál található kis faluba, és beszéljünk az emberekkel. Innen nem messze észak felé egy beugróban a sziklák között megtaláljuk a rablók tanyáját. Elintézve őket már csak vissza kell vinnünk a falusiaknak az ellopott tárgyaikat.

Harcosból zsoldos

Kitől kapjuk: Thorfinn a Thronheimi fogadóban
Megoldás: Beszéljünk Atlival a Guberlandi vásár bejáratánál, aki elmondja, hogy legyünk a dokkoknál éjjel 3 és 6 óra között. A lényeg, hogy öljük meg a banditákat, akik nem sokkal hat óra előtt jönnek a dokkokhoz.

Második szintű küldetések:

Gyógyítóból pap

Kitől kapjuk: Grey Slemnir a Guberlandi templomban
Megoldás: Ennek a küldetésnek három része van. A felszentelés rituáléját a Frosgardi edzőterem udvarán lévő Nathr'i A'mortól tanulhatjuk meg. Az Élet fája nevű varázstárgy a Romos templomban találhatjuk meg a Frosgardi térképen. A papot pedig megtaláljuk a Lindisfarne monostorban. Beszéljünk az apáttal, várjunk egy napot, majd ismét beszéljünk vele. Az udvaron megtaláljuk a papot, akivel beszélve már csak vissza kell mennünk Guberlandbe.

Gyógyítóból druida

Kitől kapjuk: Menja Ketildotir Frosgard városában
Megoldás: Egyszerűen menjünk csak a térképen látható nagy fához, és beszéljünk a Zöld emberrel.

Tudósból mágus

Kitől kapjuk: Johannes Bem a Thjogardi egyetemen
Megoldás: Menjünk a Hamvak szigetén lévő Verhoffin romokhoz. Jobbra a sarki szobában az asztalon megtaláljuk a kulcsot. Ezzel ki tudjuk nyitni a fenti bezárt szobát, ahol megtaláljuk az ezüstszínű könyvet. Ezt vigyük vissza az egyetemre, ahol kapunk egy kulcsot. Menjünk a Drangheimi kis faluba a szélmalomnál, és verjük szét az egyik ház padlóját, majd intézzük el a szörnyeket.

Tudósból lich

Kitől kapjuk: Skulkil Frosgard városában
Megoldás: Ez az egyik legnehezebb küldetés az egész játék során. A lich-csé válás instrukciójának egyik felét Skulkiltól kapjuk, míg a másikat megtaláljuk Drangheimben a Halál szakadékában, az egyik ládában. Ezután menjünk keresztül a Thronheimből nyíló alagúton Yorwick felé, és itt menjünk be a lich laborba. A bejárattól nem messze lévő szobából szedjünk le a polcokról zacskókat, és egy üveget. Menjünk fel a második szintre, és itt a konyhában főzzük meg az üstben a főzetet. Itt az asztalon találunk egy gyertyát, e fölé tartsuk az üveget, hogy teljesen kész legyen. A legalsó szinten a legnagyobb teremben kapcsoljuk be a gépet, igyuk meg a főzetet, majd alul álljunk be az épen maradt fülkébe.

Keresztes lovagból vándor

Kitől kapjuk: Fenja Tree-Friend Frosgard városában
Megoldás: Ez a küldetés két részből áll. Az első részben meg kell szereznünk egy tárgyat Dook kastélyából Guberlanden. A katonák alvóhelyén, a falon találunk egy pajzsot, ami egy rejtett kapcsoló, és a kastély alatt húzódó barlangba vezető ajtót nyitja ki. Tisztítsuk meg a barlangot, és menjünk át a hídon, hogy a ládából megszerezzük a tárgyat (nem árt egy master szintű csapdahatástalanítás). A második részben menjünk Frosgradba a Titkok termébe. Itt nem árt egy jó észlelés, hogy a csapdákat észrevegyük. Nincs egyébként más dolgunk, mint húzogatni a karokat, és mielőtt letelik az idő, átjussunk az ajtón. Persze ez sokkal nehezebb, mint ahogy elsőre hangzik. Viszont van egy trükk, amit alkalmazhatunk: az utolsó ajtón is átmenve ne menjünk túl a rácson, hanem használjuk a Lloyd's Beacon nevű varázslatot ennél a pontnál. Ezután kezdjük elölről az egészet, és az első ajtó után használjuk a Lloyd's Beacont, hogy a végére teleportálhassunk. Egy kicsit vissza kell még mennünk, hogy meghaljunk a hangot, ami a küldetés teljesítését jelzi.

Keresztes lovagból paplovag

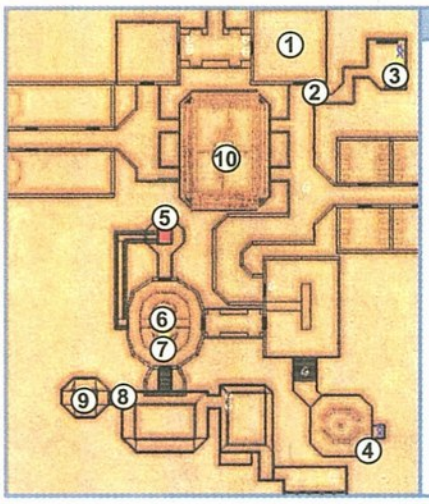
Kitől kapjuk: Grehgknak a Lindisfarne monostorban
Megoldás: Vigyük el a levelet Thjogardba a Jarlnak. Másnap menjünk az arénába a küzdőtérre, és beszéljünk a fickóval, aki kijön. Ezután beszéljünk az általános boltban található hivatalnokkal, majd ismét a Jarllal. Ezután menjünk Sturmford városába, és beszéljünk a városházán a hivatalnokkal. Keressünk egy öregembert, aki általában a varázslóbolt környékén mászkál, és vádoljuk meg lopással. Menjünk az őrhöz a városházára, és mondjuk el neki, hogy fogtunk egy tolvajt. Ezután menjünk a házba, ahol egy csomó gyerek van, és az emeleten beszéljünk a fickóval, akinek munkát kell találnunk. Menjünk a varázslóboltba, beszéljünk a tulajjal, majd visszatérve a fickóhoz, mondjuk el neki, hogy ott dolgozhat.

Zsoldosból gladiátor

Kitől kapjuk: Freidlief Stumford városában
Megoldás: A küldetés három részből áll. Elsőként vigyünk el a fickónak egy baziliszkuszbőrt, ebből az állatból találunk párat az Anskram erőd környékén. Thronheimben Kira lakhelyén az ajtó mellett találunk egy pajzsot, amit szintén vigyünk el Freidliefnek. Végül győznünk kell a Thjorgardi arénában a legmagasabb szinten.

Zsoldosból bérgyilkos

Kitől kapjuk: Atli Drangheim városában
Megoldás: Beszéljünk Atlival a Drangheimi fogadóban. Menjünk a Kluso házba a templom fölött. Itt egy csomó katona támad ránk, ezért jó ötlet, ha az emeleti ablakból megyünk be a házba. Az emeleten leugrunk az erkélyről a szobába a kandallóval, felkapjuk a tőrt, és kirohanunk az ajtón. Ezután meg kell ölnünk egy fickót, aki a Drangheimi bank előtt áll.

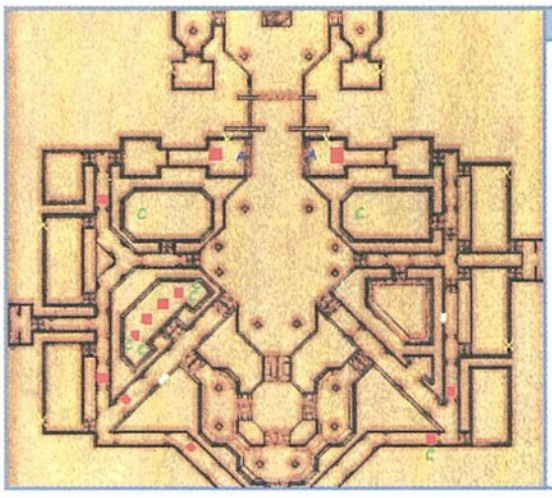


Ta'Sar Academy

1 - Terem egy szoborral és sok goblettel.
2 - Kapcsoló a falon, ami a titkos járatot nyitja.
3 - Egy Dagrell tör ki a ládából közeledtünkre!
4 - Egy kar elrejtve egy paraván mögött, és ami kinyitja a titkos termet a ládákkal.
5 - Egy nem túl tájékoztató könyv van itt, és előtte pedig egy csapda van, ezért kerüljük inkább el.
6 - Létrák a második és harmadik emeletre.
7 - Négy könyv és egy tekercs, amiben le van írva hova kell tenni a könyveket.
8 - Egy könyvespolc a hamis könyvvel a jobb oldalon. Ha megnyomjuk, akkor bejutunk a 9. számú helyre.
9 - A Harci Szabályok című könyv, ami küldetési tárgy.
10 - Két fél-ork kapitány és két őrkapitány harcol egymással. Várjuk meg, hogy végezzenek egymással és a maradékot intézzük el.
kék x - kincsesláda, fehér G - őr

Drangheim

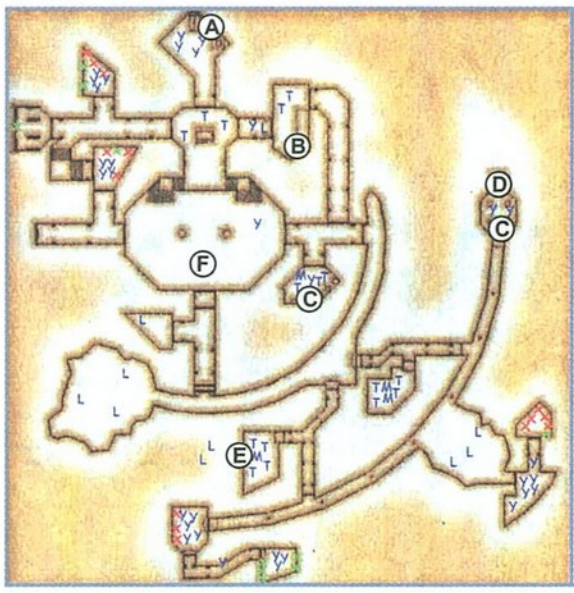
A - Drangheim városa
B - Kikötő
C - A gonosz Yobboes banda, a keresztes lovag előléptetés része
D - a Halál Szakadéka
E - Börtön
F - A börtön hátsó bejárata
1 - Üres ház
2 - Bezárt ház



Anskram Keep

Vörös területek: csapdák,
Sárga x: imp portálok,
Zöld c: Chests
Kék a: kapcsolók, mindkettőt meghúzva kinyitjuk a kaput, ami az erőd másik részébe vezet.

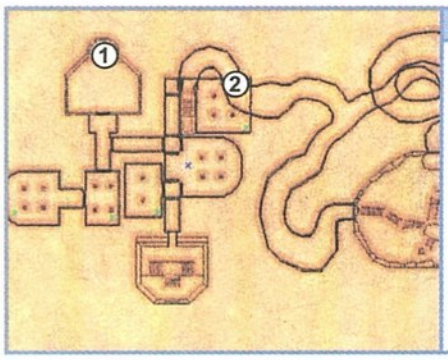
Fehér területek: ellenfelek törnek ki a falon lévő lyukakból.



Yanmir's Fort

A - Fekete láda
B - Yanmir kulcsa, a cellákhoz és az ajtóhoz (C és D)
C - Börtöncellák
D - Ajtó, amely a Frosgard-ba nyíló portálhoz vezet
E - Titkos bejárat az erőd alatti terembe, ahol szabotálhatjuk a padlót Yanmir alatt.
F - Yanmir, aki járkál a folyosókon

Kék Y - Yeti
Kék T - Thrall
Kék M - Thrall Master
Kék L - Ice Lobber
Zöld x - kincsesláda
Piros x - hulladék / csontvázmaradék heap

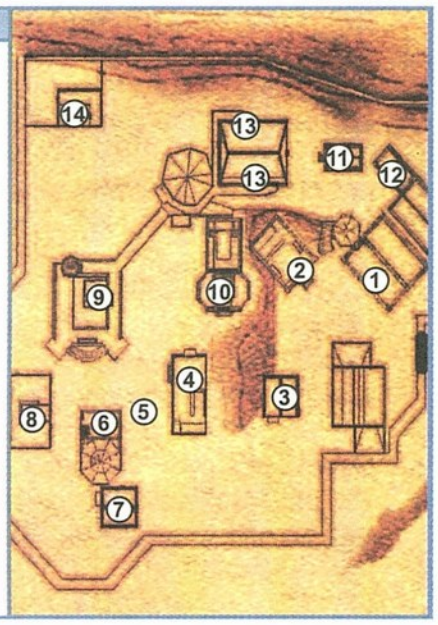


Dook Castle

1 - Itt találjuk a Dook-ot, aki a küldetés része.
2 - Egy kapcsoló, ami egy pajzsnak van álcázva. Használjuk, hogy kinyíljon a titkos barlang. Ám ügyeljünk rá, hogy ekkor minden őr ránktámad.
Zöld x - kincsesláda
Kék x - hordó

Drangheim City

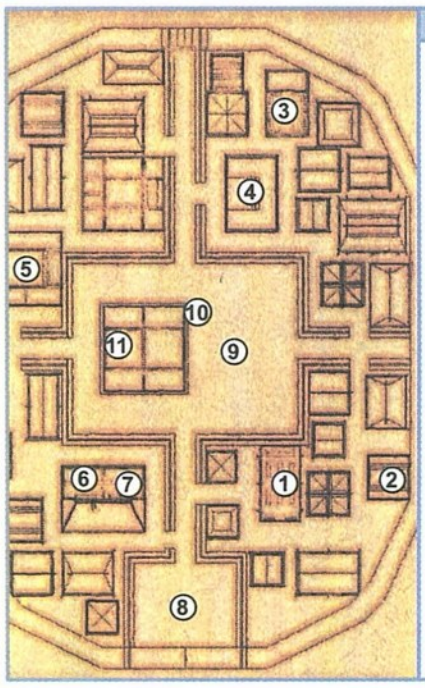
1 - Üres raktár
2 - Varázslóbolt
3 - Üres ház
4 - Fogadó, küldetés: bérgyilkos előléptetés
5 - Kút, +10 fizikai ellenállás ideiglenesen
6 - Páncél és fegyverbolt
7 - Üres ház
8 - Bank
9 - Sigmund a Feszült (a második emeleten), küldetések: az Anskram Erőd védelmének kikapcsolása, a Kiga korona visszaszerzése a Halál Szakadékából. Itt található a Town Portal oltár is.
10 - Templom, küldetés: keresztes lovag előléptetés
11 - Blade expert/master, Cudgel expert/master
12 - Bow expert/master
13 - a Kluso ház bejárata (a tőr ellopása küldetés a bérgyilkos előléptetéséhez)
14 - Edzőterem

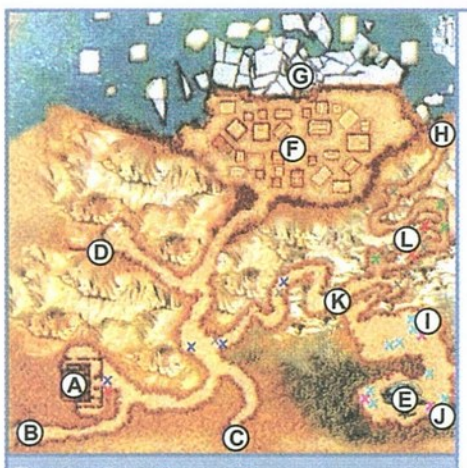


Guberland City

1 - Jártasság kereskedő
2 - Town Portal oltár
3 - Varázslatbolt
4 - Bank
5 - Templom, küldetés: gyógyító és pap előléptetés
6 - Fegyverbolt
7 - Páncélbolt
8 - Edzőterem
9 - Kút, +5 sebesség a csapatnak
10 - Nutty Nartigan
11 - Városháza, küldetés: szerezzük meg a Szabályok könyvét a Ta'Sar akadémiáról, gőyzzük le Ivan the Smartot, győzzük meg a Dook-ot Guberland elhagyásáról
x - lóhere

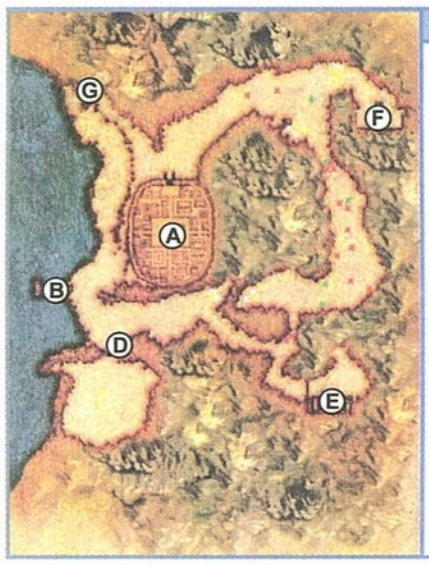
Tanítók: Expert/Master: Elemental, Spirit, Light, Dark, Meditation





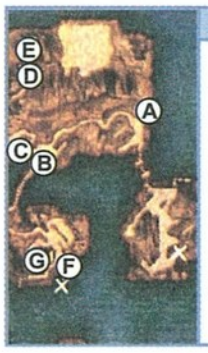
Frosgard

A - Romos Templom
B - Thronheim felé
C - Thjorgard felé
D - Dungeon of Secrets
E - Fa, amely +5 fizikai ellenállást ad a csapatnak. A Zöld Ember is itt mászkál.
F - Frosgard városa
G - Kikötő
H - Portál Yanmir Erődjébe
I - +15 fizikai ellenállás ideiglenesen,
J - +10 fizikai ellenállás ideiglenesen, a mérgezés esélye fennáll
K - Lesből támadó Yetik
L - Kincsesláda. Oszlop, +20 állóképesség ideiglenesen
szürke x - Grey Wolf
piros x - Red Wolf
kék x - Black Wolf
fehér x - Yeti
cián x - Gezzampt
lila x - Gezzampt Elder
zöld x - Ice Lobber



Guberland

A - Guberland városa
B - Kikötő
C - Guberland összejövetele. Játékok, Ivan the Smart, Thorir Mouth (a szerezzünk munkát Nicholas-nak küldetéshez)
D - Atli Sigmundssen, a zsoldos előléptetés része
E - a Dook kastélya
F - Temple of Honk
G - Hjardisa, a boszorka barlangja
Piros x - Fire dragonfly
Zöld x - Dragonfly
Sárga x - Cutpurse
Fehér x - Bandita



Isle of Ashes

A - Oszlop, +10 erő ideiglenesen
B - Forad Darre, küldetés: találjuk meg Yrsa-t, öljük meg a csontvázakat
C - +10 elementál ellenállás ideiglenesen
D - Yrsa a Troll háza, küldetés: öljük meg a dragonfly-okat, egyesítsük a klánokat
E - Kút, +5 hp
F - Bezárt ajtó, Yrsa-tól kapjuk meg hozzá a kulcsot
G - Verhoffin romok

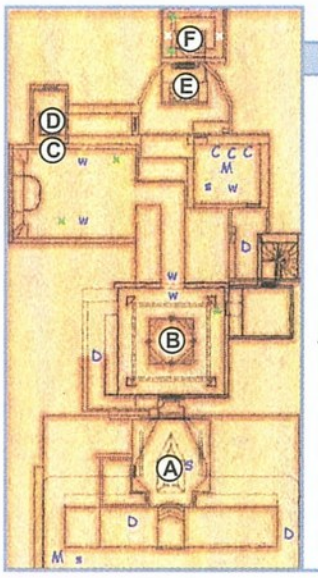
Frosgard City

1 - Edzőterem
2 - Nathr'i A'Mor, ő tanítja meg a felszentelés rituálét a pap előléptetés küldetéshez
3 - Menja Ketilsdotir, küldetés: druida előléptetés
4 - Perception expert/master, Repair item expert/master
5 - Fegyver és páncél bolt
6 - Varázslatbolt
7 - Templom
8 - Fenja Tree-friend, küldetés: vándor előléptetés
9 - Kút, +5 mágia a csapatnak
10 - Skulkil the Dark, küldetés: lich előléptetés
11 - Fogadó, küldetés: adjuk el Brewmaster Smith új kotyvalékát Guberland-ben
12 - Üres ház
13 - Városháza, küldetés: Yanmir a Fagyóriás legyőzése, törjük szét a jeget a dokkok körül
14 - Üres ház
15 - Bank
16 - Jártasság kereskedő
17 - Befagyott dokkok
18 - Varázslatbolt, Town Portal oltár
19 - Egy fickó, aki robbanó hordókat készít, a jég feltöréséhez

Lindisfarne

A - Kikötő
B - Ta'Sar Akadémia
C - A csapatnak +5 szellem ellenállás
D - Lindisfarne Monostor, a Thjorad visszaszerzése küldetés része, küldetés: paplovag előléptetés, szerezzük vissza az eltűnt relikviát
E - +10 elementál ellenállás ideiglenesen, esély a mérgezésre
F - Láda
G - Lóhere
1 - Torony, oszlop +10 állóképesség ideiglenesen
2 - Ház
3 - Varázslóbolt
4 - Varázslatbolt
5 - Bedeszkázott fogadó
6 - Bedeszkázott fegyverbolt
7 - Általános bolt
8 - Light magic grandmaster
9 - Üres ház
10 - Gyógyító
11 - Kút, +5 sötét ellenállás

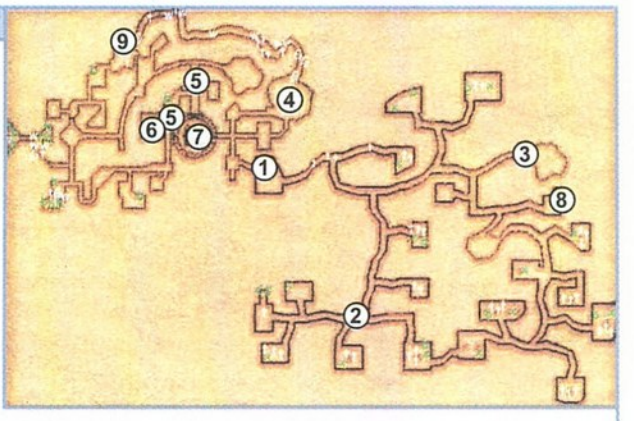
kék x - Thrall Master
piros x - Magreeb
zöld x - Armored Magreeb
sárga x - Evil Apprentice
x - Evil Sorcerer



Ruined Temple

A - Betörhetjük az ablakot, hogy leessünk.
B - Egy lámpa, amit ha megdörzsölünk, egy dzsini jelenik meg, és választhatunk xp, arany vagy egy tárgy között.
C - Menjünk közel ehhez a helyhez, és a terem bejárata beomlik.
D - Egy lift, amit egyfajta fejtörővel hozhatunk működésbe. Nézzük meg az oszlopon lévő két jelet, és a falon a kétoldalon azokat nyomjuk meg, majd pedig a gombot az oszlopon.
E - Koporsó, amibe essünk le, és törjük szét a padlót.
F - Az Élet Fája (küldetési tárgy)

Fehér x - hordó
Zöld x - szeméthalom
Kék s - csontváz
Kék w - csontváz harcos
Kék M - csontváz mester
Kék D - Dagrell
Kék C - Colloidal harcos



Thjorad Mine

1 - Itt beszélnek nekünk a 3. pontnál lévő falról
2 - Bedeszkázott útvonal. Lőjünk bele a csillébe a másik oldalról, hogy keresztüljussunk.
3 - A fal, amelyet törjünk ki, hogy kiszabadítsuk a démonszerű lényt.
4 - Menjünk ide, hogy a padló leszakadjon (a küldetés része)
5 - Egy kapu, amit hat szeg zár le észak felől. Ezeket húzzuk ki, hogy kinyíljon.
6 - Az elromlott finomító. Nyissuk ki az ajtaját, hogy hozzájussunk az eltört részhez.
7 - Megkérnek, hogy javítsuk meg a finomítót
8 - Lesből támadó három Troglogyte Gnoll
9 - Ledeszkázott út, egyszerűen verjük szét.

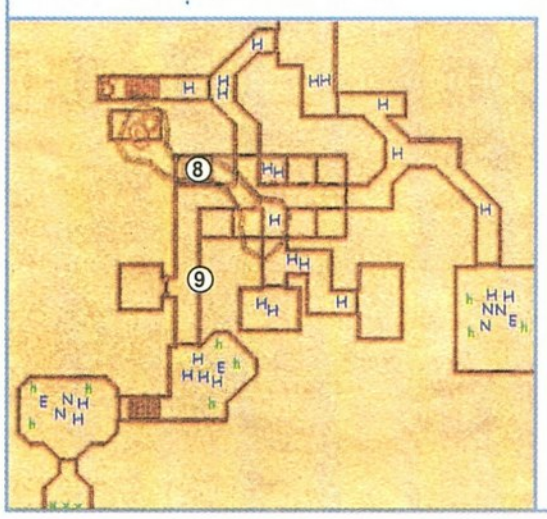
fehér t - Troglogyte
fehér W - Troglodyte Wren
fehér G - Troglodyte Gnoll
zöld h - szemétrakás
zöld x - thjorad kő
zöld C - láda

Mountain Pass

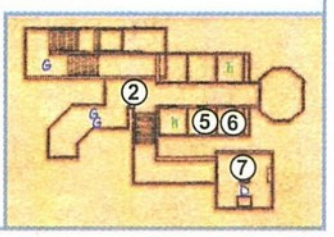
Sárga i - Imply
Sárga I - Imp
Sárga E - Imp Elder
Zöld g - Grey Wolf
Zöld R - Red Wolf
Zöld B - Black Wolf
Kék o - Winged Oddity
Kék M - Winged Mutant
Kék A - Winged Abberation
Piros G - Gezzampt
Fehér B - Bigfoot
Fehér x - csonthalom
Fehér b - hordó

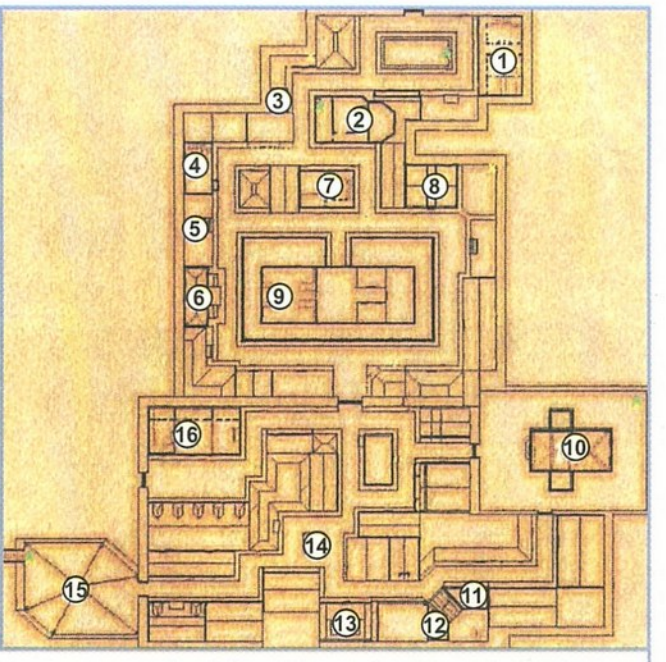
Drangheim Prison 1-2-3

1 - Ajtó, ami nem nyílik
2 - Kapcsolók a cellák kinyitásához
3 - A szakács. Megmutatja nekünk a második szintre vezető titkos utat, ha kiszabadítjuk a testvérét.
4 - Titkos út a második szintre.
5 - A szakács testvére
6 - Ivsar tábornok, akit ki kell mentenünk
7 - Csapóajtó, a 4. ponthoz vezet
8 - Csapóajtó, ami a kúthoz vezet, és onnan ki a felszínre.
9 - Hat Nagate Hatchling támad ránk a falból
10 - Egy fekete láda
11 - Létra vezet a pinceszintre



Zöld x - láda
Zöld h - szeméthalom
Kék G - őr
Kék S - őrmester
Kék GC - őrkapitány
Kék H - Nagate Hatchling
Kék N - Nagate
Kék E - Nagate Elder

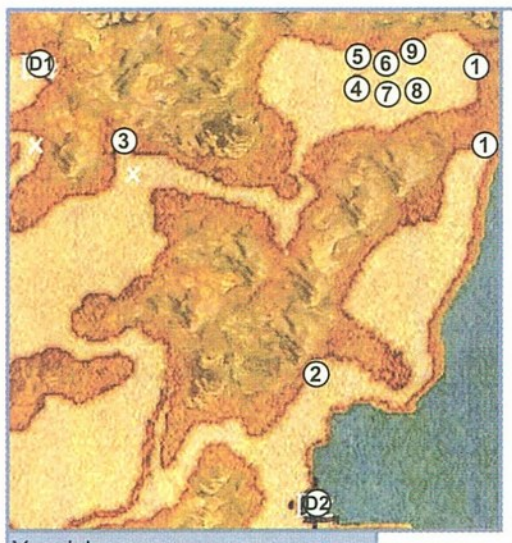




Sturmford City

1 - Fogadó, küldetés: találjuk meg a szabotőrt
2 - Ludwig Van lakhelye, küldetés: szerezzük vissza Ludwig kéziratát
3 - Oord háza
4 - Általános bolt
5 - Jártasság kereskedő
6 - Bank
7 - Városháza, küldetés: gladiátor előléptetés
8 - Üres ház
9 - Bjarni Thorvaldssen, Town Portal oltár, küldetés: tisztítsuk meg az Anskram erődöt, szabadítsuk ki Ivsar Forktoothot, vigyük el a szerelmes levelet Kira-nak
10 - Templom
11 - Páncélbolt
12 - Fegyverbolt
13 - Varázslatbolt
14 - Kút
15 - Edzőterem
16 - Üres ház
x - Lóhere

A - A Beet Hoven (csatorna) bejárata
Tanítók: Expert/Master: Armsmaster, Armour, Dodging, Shield, Bow, Thrown, Cudgel, Spear, Blade



Yorwick

1 - Csatlakozó alagút Thronheim felé
2 - +15 sötétség ellenállás ideiglenesen
3 - Oszlop, +10 fizikai ellenállás
4 - Ház, Grandmaster identify item és Perception
5 - Ház, Grandmaster repair item és Disarm trap
6 - Általános bolt
7 - Ház, Grandmaster Body building és Learning
8 - Ház
9 - Ház
D1 - Lich Lab
D2 - Wizard's Lab
x - láda

Chasm of Dead

1 - Bejárat
2 - A Kiga korona lelőhelye

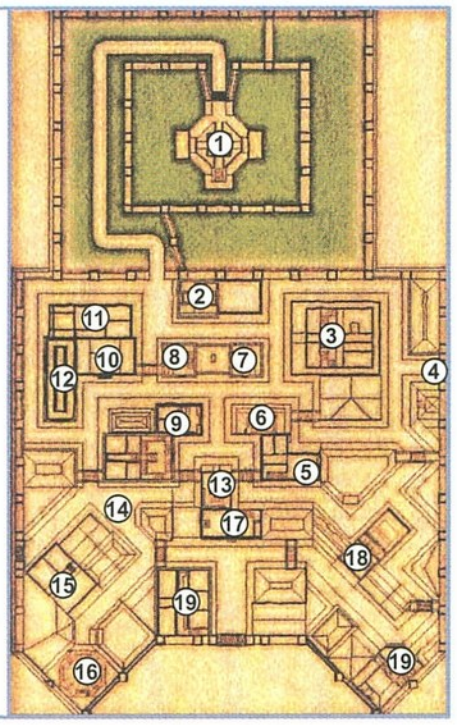
Thronheim

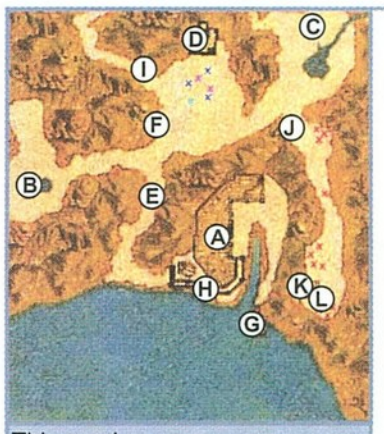
A - Thronheim városa
B - Kikötő
C - Inventa Storca
D - Csatlakozó alagút Yorwick felé
E - Frosgard felé
F - +10 sötét ellenállás ideiglenesen, mérgezésesély
G - Láda
H - Oszlop, +20 gyorsaság ideiglenesen
I - Hegyi útvonal Thjorgard felé

Zöld x - Baziliszkusz
Cián x - Fibrase baziliszkusz
V. kék x - Kiály baziliszkusz
Kék x - Annelid
Lila x - Vérszívók
Piros x - Gezzamptling
Fehér x - Gezzampt

Thjorgard City

1 - Palota, Town Portal oltár, Sven Forkbeard, küldetés: szerezzük vissza a Thjorad-ot Lindisfarne-ból, derítsük ki, miért állt le a munka a bányában.
2 - Edzőterem
3 - Bembridge egyetem, küldetés: tudós ás mágus előléptetés
4 - Az arénához
5 - Üres ház
6 - Általános bolt
7 - Fegyverbolt
8 - Páncélbolt, itt veszik meg a thjorad köveket
9 - Varázslóbolt
10 - Bank
11 - Üres ház
12 - Jártasság kereskedő
13 - Varázslatbolt
14 - Kút, +5 állóképesség a csapatnak
15 - Hjarrad Fixer háza. Ő javítja meg az elromlott finomítót.
16 - Templom
17 - Városháza
18 - Üres ház
19 - Üres ház
20 - Fogadó, küldetés: éljük túl az edzőtermet
Tanítók: Expert/Master: Disarm trap, Id monster, Id item, Repair item, Perception, Bodybuilding, Learning. GM: Cudgel, Bow, Thrown, Armsmaster, Unarmed, Armour, Shield, Dodge, Blade.



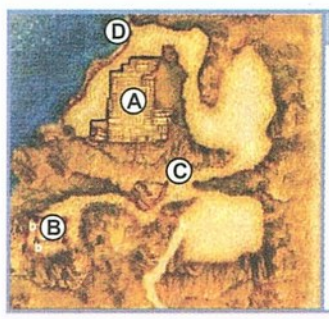


Thjorgard

A - Thjorgard városa
B - Játékok
C - Magreeb (a tanulmányozunk egy Magreeb-et küldetés része)

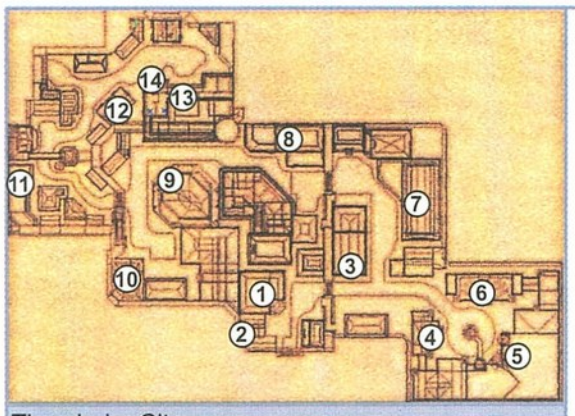
D - Edzőterem (a bejárat nem a pirosszegélyű ajtó)
E - Lesből támadó banditák
F - Láda, amit banditák őríznek
G - Kikötő
H - Lesből támadó banditák
I - Hegyi útvonal Thronheimbe
J - +10 mágia ellenállás ideiglenesen
K - Thjorgard bánya
L - A csapatnak +5 elementál ellenállás

Zöld x - Airborn icky
Lila x - Flying icky
Kék x - Astral icky
Piros x - Gezzamptling



Sturmford

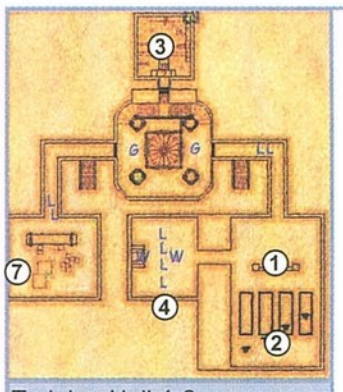
A - Sturmford városa
B - Anskram Erőd
C - Oszlop, +10 pontosság ideiglenesen
D - Kikötő
b - Baziliszkuszok, a gladiátor előléptetés része.



Thronheim City

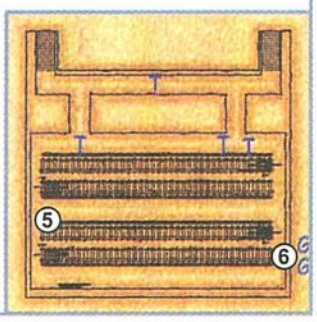
1 - Varázslatbolt
2 - Kút, a csapatnak +5 erő
3 - Páncélbolt
4 - Templom
5 - Kira the Cold, küldetési tárgy: Kira pajzsa, küldetés: szabadítsuk meg Thronheim-t a Honk bevándorlóktól, találjuk meg a Hegyi útvonalat.
6 - Ratatosk temploma (a hírek kézbesítése küldetés része), Town Portal oltár
7 - Edzőterem
8 - Fegyverbolt
9 - Városháza
10 - Jártasság kereskedő
11 - Bank, küldetés: szerezzük meg a Kapcsolat Gömbjeit
12 - Fogadó, küldetés: vigyük el a híreket a Ratatosk templomba, zsoldos előléptetés
13 - Üres ház
14 - Menjünk közelebb a falhoz, és egy Desert Horror tör ki a cellájából.

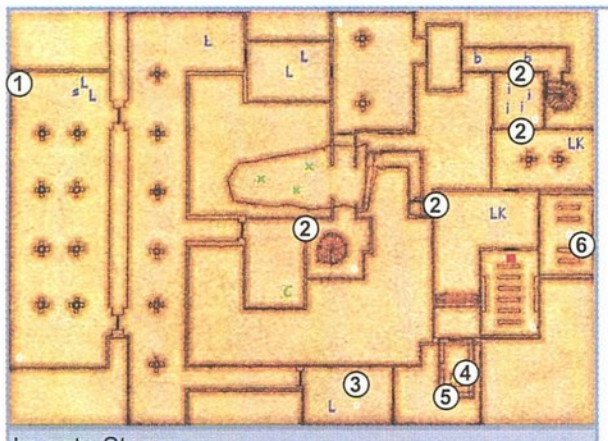
Kék x - hordó
Zöld x- lóhere
Tanítók: Expert/Master: Meditation, Spirit, Light, Dark, Elemental



Training Hall 1-2

Megjegyzés: a bejárat nem a piros ajtó.
Másszunk fel a kőtörmeléken jobbra az épülettől, és keressük meg azt a falrészt, amit be tudunk törni.
1 - Kapcsolók, amik nem mozdulnak
2 - Célpontok, amelyek lelőhetünk, de újra „feltámadnak" amikor ismét belépünk a terembe.
3 - Egy terem teli kötelekkel. Másszunk fel, és egyik kötélről a másikra ugorva jussunk el a kincseslidáig.
4 - Verjük szét az akadályt, és itt tudunk kimenni az Edzőteremből
5 - Húzzuk meg ezt a kapcsolót, hogy mozgásba hozzuk a lovat, ami kinyit egy titkos helyet. 6 - Két ghoul vár ránk támadásra készen, miután betörtük a falat.
7 - Üssük szét a ládát, hogy hozzáférjünk a belsejében lévő fekete ládához. it
Zöld C - láda
Zöld x - hordó
Kék G - Ghoul
Kék L - Lizard-Orc
Kék W - Lizard-Orc Warrior
Kék T- Trellborg



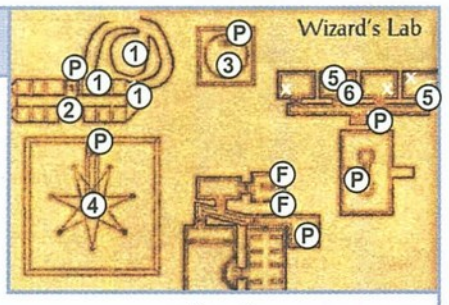


Inventa Storca

1 - Három kis gyík, akik elmenekülnek előlünk.
2 - Törjük szét a falat a titkos járatokhoz.
3 - Mikor felvesszük a gömböt, egy lich és két csontváz szakad le a plafonról. De már előtte szétlőhetjük alattuk a plafont.
4 - Egy lefelé vezető csapóajtó
5-6 - Nyomjuk meg a könyvet, hogy kinyíljon a titkos ajtó a ládához

Vörös terület - normál és fekete ládák, amelyek akkor nyílnak ki, ha megnyomjuk az összes könyvet a polcon, kivéve az alján, mert akkor elvesznek a ládák.
Fehér o - Orb of Linking
Zöld C - láda
Zöld x - csontrakás with item and disease opportunity
Kék b - Bandita
Kék i - Airborne Icky
Kék s - csontváz
Kék L - Lich
Kék LK - Lich Király

Wizard's Lab



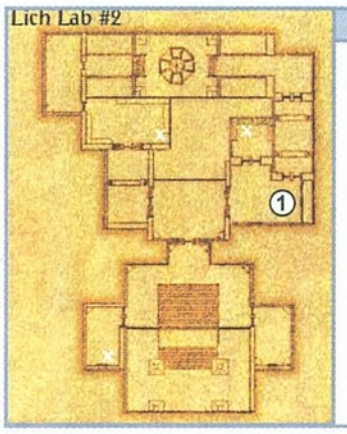
1 - Alagút a két vízi szörnyhöz
2 - Karok a cellák kinyitásához
3 - A varázslók megidéznek egy démont, ami megtámadja őket
4 - Az őrült Robinsson varázsló (eladja a Feketed gömböt, ami küldetési tárgy)
5 - Portál a szekrényben
6 - Szent relikvia, küldetési tárgy
P - Portálok az egyes termekbe
F - Hordó
x - Láda

Lich Lab 1

1 - csontvázgyártó gép
2 - üvegek a liché váláshoz
3 - füvek a liché váláshoz

x - láda

Lich Lab 2



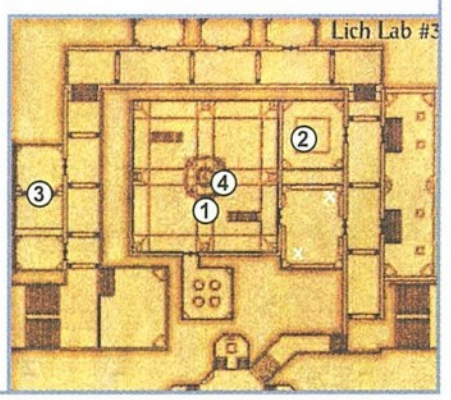
1 - Csontvázgyártó gép

x - láda

Lich Lab 3

1 - Az energiaoszlop aktiválása
2 - Fekete láda
3 - Lesben álló lények
4 - A liché válás fülkéje

x - láda



Kitől/Szint	Képzettség	Hol
Katrina Vianni/ E,M Hagar the Horrible/ E,M Cinnfhail/ GM	Blade	Sturmford Drangheim Thjorgard
Lili A'Ghrie / E,M Aefentid A'Feslo/ E,M Muadhnait A'Tryht/ GM	Bow	Sturmford Drangheim Thjorgard
Halfgrim Shorthands/ E,M Cermak Atlor/ E,M Gjerta Headstrong/ GM	Cudgel	Sturmford Drangheim Thjorgard
Mirjam Thjordotir/ E,M Comhghan A'Dorad/ E,M Hrrapp Spearhands/ GM	Spear	Sturmford Thjorgard Thjorgard
Eskil Tryygvassen/ E,M Thorhalla the Short/ E,M Thorfinn Quickeye/ GM	Thrown	Sturmford Drangheim Thjorgard
Hildr Fjalldotir/ E,M Galvin A'Mor/ E,M Sigre Bjarnidotir/ GM	Unarmed	Sturmford Drangheim Thjorgard
Devlin A'Norta/ E,M Fasolt Hreidmarssen/ E,M Fjarkskaffin th Still-Alive/ GM	Armor	Sturmford Drangheim Thjorgard
Leppa the Shy/ E,M Cassidy A'Dorad/ E,M Hildigunna the Quick/ GM	Dodge	Sturmford Drangheim Thjorgard
Olrun Fjalldotir/ E,M Rannveig Halfgrimdotir/ E,M Halfdan the Hidden/ GM	Shield	Sturmford Drangheim Thjorgard
Ollinn Docor/ E,M Bryan Hrutssen/ E,M Gudlaug Eitrissen/ GM	Elemental magic	Guberland Thronheim Lindisfarne
Rya Fremi/ E,M Fjall Bodilssen/ E,M Gymir Lokissen/ GM	Spirit magic	Guberland Thronheim Lindisfarne
Treshi Yatol/ E,M Dagny Borkdotir/ E,M Annabel A'Tryht/ GM	Light magic	Guberland Thronheim Lindisfarne
Tlac'aelel Klinda/ E,M Ran Tryygvadotir/ E,M Alanna Etzeldotir/ GM	Dark magic	Guberland Thronheim Lindisfarne
Hrapp Tjorvissen/ E,M Andvari Egilssen/ E,M Delano A'Lanth/ GM	Meditation	Guberland Thronheim Lindisfarne
Adotette Haji/ E,M Krej Matlal/ E,M Cihu'aton Pa'pan/ GM	Armmaster	Sturmford Drangheim Thjorgard
Toman Yatol/ E,M Lansa Akin/ E,M Stev Palac/ GM	Body Building	Thjorgard Frosgard Yorwick
Barabell A'Dorad/ E,M Eachann A'Mor/ E,M Marshall Hanford/ GM	Disarm trap	Thjorgard Frosgard Yorwick
Darby Davinssen/ E,M Frode Herjolfssen/ E,M Laina Wilan/ GM	ID Item	Thjorgard Frosgard Yorwick
Tove Halvardotir/ E,M Hagen Hrrappssen/ E,M Ragfreid Manslayer/ GM	ID Monster	Thjorgard Frosgard Yorwick
Bysen A'Klindor/ E,M Hervor Etzeldotir/ E,M Halvar Davinssen/ GM	Item Repair	Thjorgard Frosgard Yorwick
Giorsal A'Velsi/ E,M Dymphna A'Klindor/ E,M Jenn Harrise/ GM	Learning	Thjorgard Frosgard Yorwick
Cator Fiskdal/ E,M Fogartach A'Velsi/ E,M Bren Haukdotir/ GM	Merchant	Thjorgard Frosgard Yorwick
Eilinoir A'Mor/ E,M Derbforgaill A'Norta/ E,M Borccan A'Ghrie	Perception	Thjorgard Frosgard Yorwick

FREEDOM FORCE

Az Irrational Games neve nem ismeretlen Játékországban, hiszen nekik köszönhetjük a System Shock 2-t. Amikor jó két éve arról kezdtek szállingózni a hírek, hogy új játék készül műhelyükben, melyben a képregényekből ismert szuperhősökkel kell megvédeni a világot az amerikai kultúra szerves részét képező műfaj audiovizuális megvalósításában, azonnal óriási rajongótábor alakult, akik Messiásként várták a mű világra jöttét. Nos, a Freedom Force végre megjelent, és elmondhatom: a várakozás nem volt hiábavaló, minden tekintetben egyedi, újszerű, mind kivitelezésében, mind játékélményében maradandó alkotás született.

Szabadság, hazafiság

Ahhoz, hogy igazán át tudjuk adni magunkat a játéknak, úgy érzem, kell egy kis ráhangolás. Az Egyesült Államokban a patriotizmus fogalma sokkal mélyebben gyökeredzik, mint talán bárhol másutt a világban. „Uncle Sam gyermekei" ezt személyes ügyüknek tekintik, jó pár hazafi kertjében ott áll a zászlórúd, melyre minden reggel felkúszik a csillagossávos lobogó. Az Államok kultúráját mélyen áthatja ez az eszme, úgy az irodalmat, mint a képzőművészetet, vagy a populárisabb műfajokat, például a filmművészetet. Az egyszemélyes hadsereg, a rendkívüli képességekkel rendelkező hős, aki egyedül veszi fel a harcot a gonosz ellen, és menti meg a világot, évtizedek óta a Hollywoodi akciófilmek alapeleme. Amikor a filmipar még gyerekcipőben járt, a hazafiság eszméjét ápolandó különleges műfaj jött létre, a comic book, azaz a képregény, ahol az említett szuperhősök hétről hétre megküzdöttek a szabadságért, a hazáért, a jóért. Ezek a művek kis hazánkban sem ismeretlenek, a rendszerváltás óta pedig korlátlanul hozzáférhetők, és idehaza is megkezdték hódításukat csakúgy, mint a belőlük készült filmek és játékok. Spider-Man, Batman, Superman vagy a különleges mutánsok, az X-Men csapat immáron jó ismerőseink.

A Freedom Force erre az eszmevilágra épít, már a játék logojában is ott találjuk az említett csillagos-sávos lobogót, és küldetéssorozatunkat is az amerikai szabadságharc egyik jelképével, a „minuteman"-nek nevezett polgárőr képét magára öltő szuperhőssel kezdhetjük meg. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk először magát a sztorit!

A sztori

Egy távoli bolygó idegen faja járja a galaxist, egyetlen céllal: hogy uralmuk alá hajtsák azt. Bolygóról bolygóra repülnek, míg eljutnak ahhoz a kis kék márványgolyóbishoz, amit egyesek Földnek hívnak. Tervük megszületik: az emberiséget önmaga ellen fordítják, felborítva a törvényes rendet, káoszt és pusztítást hozva.

A bolygó legelvetemültebb gonosztevőit egy különleges, Energy-X nevű anyaggal akarják besugározni, mely rendkívüli fizikai képességekkel ruházná fel őket. Ezek az ördögi lények aztán birtokába kerülve ennek az erőnek képessé válnak arra, hogy legyőzzék mindazokat, akik ellenük fordulnak, és a Földet önnön végzetébe sodorják.

Szerencsénkre nem minden idegen akar fájdalmat és pusztulást hozni az emberi fajra. Egy lázadó lelkű, jó szándékú lény kihallgatja a vezér, Lord Dominion és segédje, Praetor beszélgetését, és elhatározza, hogy ellopja és megsemmisíti a veszélyes anyagot tartalmazó konténereket. Ám a lopást felfedezik, és amint a lázadó hajója bolygónk közelébe ér, a végzet kijátssza piszkos kártyáját: az űrhajót a faj gonosz erői lelövik.

Az értékes szállítmány, az Energy-X a Föld légterébe érve felrobban, a szer eljut a világ legkülönbözőbb pontjaira, véletlenszerűen megfertőzve a legkülönbözőbb embereket. A gonosz még gonoszabb, ám a jó még jobb lesz tőle. Mivel a jó szándékú idegen túléli a támadást, elindul, hogy megkeresse a jó oldalon álló, az Energy-X hatására szuperhősökké vált embereket, hogy összefogva őket együttes erővel helyreállítsák a rendet és a békét a bolygón, és kiirtsák a gonoszt.

Vajon a szabadság e bátor katonái elérik nemes céljukat? Vagy az ördögi erők győznek az emberiség felett?

A választ csak az idő mondja meg…

A játék

A készítők szándéka egyértelműen az volt, hogy a játék egy megelevenedett képregényre hasonlítson, és e szándékukat maradéktalanul megvalósították. A grafikai kivitelezés színpompás, a szereplők szövegei kis szövegbuborékokban jelennek meg, a karakterek kidolgozása, animációja tökéletesen illeszkedik az egészbe. A 3D-s világ minden eleme önálló életet él, amit látunk, azt szétverhetjük, felkaphatjuk, fegyverként használhatjuk. A műfajt nehéz meghatározni, én hivatalosan az RPG megjelölést olvastam, ami abból a szempontból igaz, hogy figuráink tapasztalati pontokat gyűjtenek, és elegendő XP birtokában újabb képességekre tehetnek szert. Ám van itt akció is bőven, némi valós idejű taktika és jó adag kalandelem is – ahogy ez napjainkban oly divatos, ám szerencsére a fejlesztők jó érzékkel találták meg az egyensúlyt ezek között. A zene és a hanghatások a hangulat keltésében remekelnek, a játék humora pedig egészen kiváló.

Az első küldetést, mint említettem, Minuteman-nel kezdjük, egy nagyszerűen felépített oktatópályával, úgyhogy a játék alapelemeinek bemutatásához ennek menetét választottam, kissé jobban megmagyarázva az egyes lépéseket. Úgyhogy vágjunk is bele, indítsuk el a játékot a New Campaign gombbal!

I. ÉVFOLYAM, 1. SZÁM: THE FREEDOM FORCE

1. epizód: Came a hero! (Jött egy hős)

Hősünknek fel kell göngyölítenie a hazaárulást. Ehhez előbb O'Connort kell megtalálni, és kiszedni belőle, hol bujkál kommunista cimborája. Az áruló utáni nyomozásra ideális terep a park, ahol seregnyi gazfickó lapul, belőlük ki lehet szedni a szükséges információkat.

Induljunk el arra, amerre a sárga nyíl mutat, ez mindig egy Freedom Force logóhoz vezet, melyet megérintve hasznos információkat kapunk. Ezekre, főleg a házak között, könnyebben rábukkanunk, ha teljesen kizoomolunk. Erre ideális az egérgörgő, ennek hiányában az ALT lenyomása mellett az egér fel-le mozgatásával tudjuk ezt végrehajtani. Itt hívom fel a figyelmet, hogy ha az *Options* menü *General* fülén bekapcsoljuk a *Camera Rotate* opciót, az ALT lenyomása mellett az egér oldalirányú mozgatásával tudjuk a kamerát (más nézőpontból: a pályát) forgatni! Ha egy karakteren vagy tárgyon vörös felkiáltójelet látunk, az valami fontos dolgot jelez, okvetlenül vizsgáljuk meg!

Küldetésünket az *'o'* billentyűvel előcsalható képernyőn tekinthetjük meg. Ez két részre van osztva: a felső az *elsődleges*, ezt mindenképp végre kell hajtanunk, az alsó a *másodlagos*, ezekért bónusz pontokat kapunk, érdemes küzdeni értük! Jutalmunkat presztízs pontokban mérik, ezek birtokában tu-

dunk majd csapatunkba újabb hősöket toborozni. Ám veszíthetünk is ezen pontokból, ha ártatlan civileket bántunk, vagy ok nélkül törünk-zúzunk. Egy villanyrendőr kitépése a földből, hogy fegyverként használjuk, vagy egy taxi hozzávágása az ellenhez bocsánatos bűn, a haza szolgálatába ez belefér :)

A parkban hamarosan meglátjuk első ellenfelünket, egy fa testápolós rosszarc személyében. A bal gombbal klikkelve rá végrehajtjuk az alapértelmezett támadásunkat. Hogy mi az, azt a képernyő bal alsó sarkában látjuk, ide klikkelve vagy a mellé írt gyorsbillentyűt lenyomva tudjuk ezt megváltoztatni. Mielőtt támadunk, érdemes egy pillanatra elidőzni a kurzorral leendő áldozatunkon: a jobb alsó sarokban lévő státuszsorban leolvashatjuk minden hasznos infót a célpontról. Főleg két dolog hasznos: az illető HP-ja, illetve a kis színes mezőben lévő ikonok, melyek azt mutatják, áldozatunk mely hatások ellen védtelen (piros mező) vagy védett (kék mező). Ezek alapján el tudjuk dönteni, milyen támadás ideális ellene.
Itt megint csak érdemes előre venni egy infót: a játékot bármikor megállíthatjuk, alapértelmezésben a *SPACE* lenyomásával. Ez alkalmas arra, hogy nyugodtan körülnézzünk a pályán, és ekkor is tudunk egy-egy parancsot kiadni, amit a szünet feloldásakor hősünk, hőseink végrehajtanak. Szintén jó tudni, hogy a numerikus billentyűzet „+" és „-" gombjaival a játék sebességét módosíthatjuk, ez néha szintén hasznos lehet.

Ha egy áldozatunk nem fekszik el, hanem minimum HP-val szédeleg, el lehet vele beszélgetni, és kinyerni tőle némi információt. (Ilyenkor feje felett a piros alapon fekete felkiáltójel jelenik meg, a kurzor pedig nyitott kézre változik). Ezt rögtön megtehetjük a második gazemberen, aki elárulja, hogy O'Connor hollétéről Loui tud felvilágosítást adni a Concorde utcában.

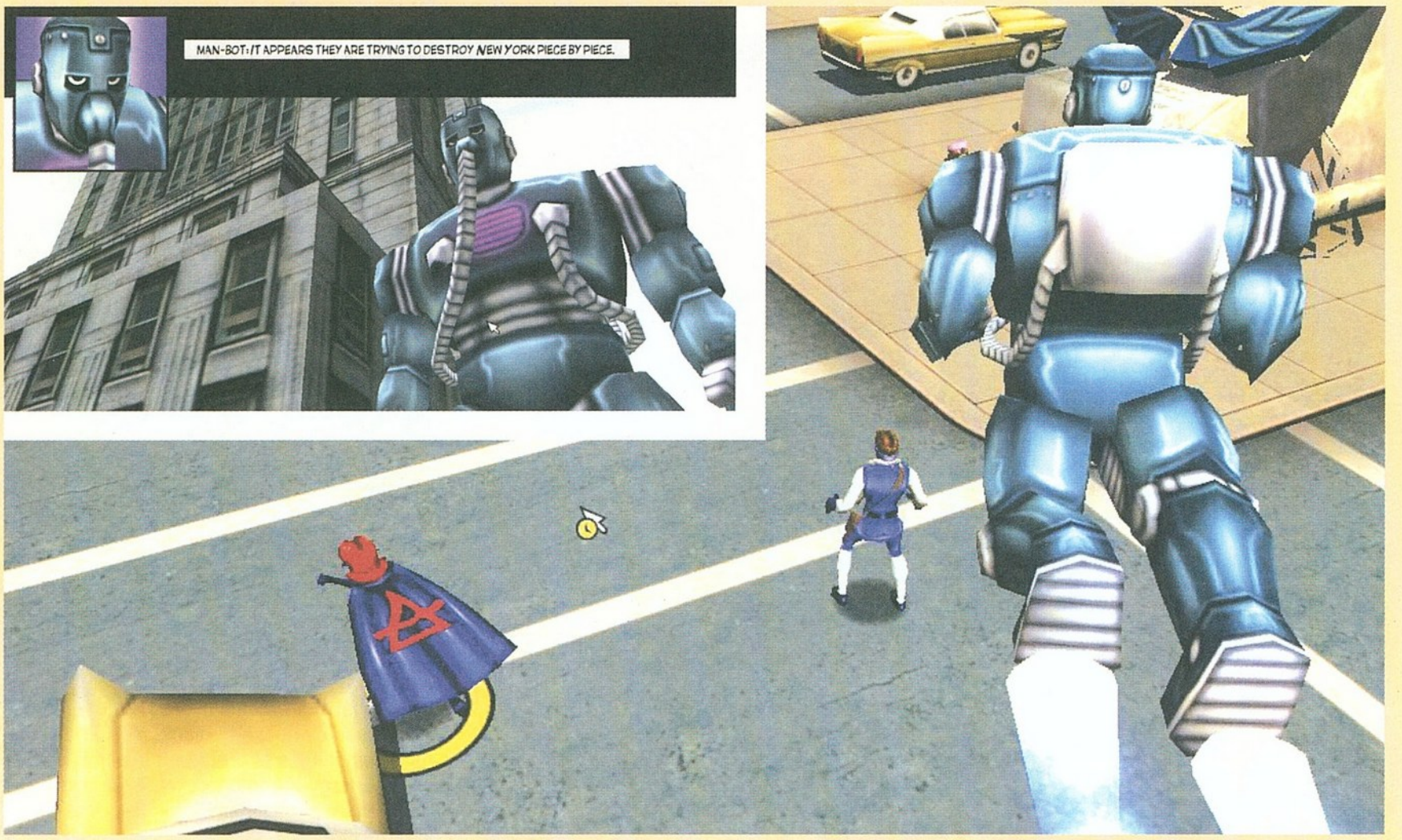
A jobb klikkel a parancsmenüt csalogathatjuk elő. Itt felülbírálhatjuk az alapértelmezett támadást, bármely rendelkezésünkre álló erőt kiválasztva, innen is tudjuk kezdeményezni az említett kikérdezést (*Interrogate*), illetve saját hősünkön kattintva védekező módot választhatunk. Ha nyomva tartjuk a gombot, a menüt tologathatjuk a képernyőn, ez sok objektummal és karakterrel zsúfolt szűk helyen, vagy mozgó célpont ellen lesz majd igen hasznos.

A parkban ácsorgó két figurát egyszerre támadhatjuk meg a *Strike For Freedom*-mal, ez bár kisebb erejű, de egyszerre több célpontot sebez. Az ütés erősségét azonban felülbírálhatjuk, az adott támadáson a jobb (vagy középső) gomb nyomva tartásával egy kis kijelző jelenik meg, amelyen kisebb, vagy nagyobb értéket választhatunk ki. Mivel minden ütés energiát igényel, minél nagyobb a támadás ereje, annál több energiára lesz hozzá szükség, ezt a kis lila kijelző is mutatja. Hogy mennyi összenergiánk van, azt hősünk portréja melletti lila kijelző mutatja, ez viszonylag lassan regenerálódik, tehát érdemes megfontolni, egy-egy támadást mekkora erővel hajtunk végre. Ezt kipróbálhatjuk a parkban a nagy sziklán, a *Strike For Freedom* támadással csépelve azt. Karakterünk leáll pihenni, ha ereje fogytán – ha nagyon kritikus a helyzet, egy billentyűvel erőltethetjük a további támadást (*Force Attack*), ám ezzel csak óvatosan bánjunk, mert könnyen mi kerülhetünk a földre! Itt-ott találunk lila színű Energy-X konténereket, ezek azonnal extra energiához juttatnak minket, érdemes keresni őket.

Az ésszerű energiafelhasználást a támadási módok megfelelő kiválasztásával segíthetjük elő – például az utunkba kerülő újabb két figurát a *Strike For Freedom*-mal leteríthetjük, majd gyorsan visszaváltva *Smash*-ra, egy ütéssel bevégezhetjük a dolgot. Fontos információ: ha a *C* billentyűt nyomva tartjuk, és úgy adunk támadási parancsot, karakterünk folyamatosan osztja az ellenfelet! (*Force Repeat Attack*)

Követve az oktatópályát hamarosan kipróbálhatjuk a már emlegetett villanyrendőrös harcot, az egyik áldozat Vinnie-hez küld minket a kávéházba. Ezután némi presztízspontért megmentünk egy hölgyet (előtte célszerű a gyorsmentés, mivel én egy sikeres *Strike For Freedom* támadással nemcsak a két rosszéletűt küldtem padlóra, de rászakítottam az áldozat fejére a tűzlétrát is...), majd némi lövöldözésbe keveredünk, ezzel kipróbálhatjuk a védekezést is: jobb klikk Minuteman-en, majd a *National Guard* kiválasztása. Ez egy rövid ideig tartó energiapajzs, mely visszafordítja a golyót a feladónak. Jön egy kis autódobálás, majd hősünk speciális képességével felugorhatunk a tetőre. Hamarosan találunk egy vörös konténert, mely az életerőt állítja helyre, és egy zöldet, amely bónusz XP-t ad – igen hálás dolgok!
Újabb fontos dolgot tanulunk meg egy tetőn: miután leépítettük egy fegyveres arcát, hősünk közli, hogy ilyen ellenséges terepen nem tud nyugodtan kivallatni senkit, ezért előbb el kell intézni az utcán kóricáló gazfickókat. Ezután mehetünk vissza a tetőre, ahol sűrű akció következik: a legyakott rosszéletű köp, O'Connor pedig bombát robbant alattunk, ezért haladéktalanul jelöljünk ki egy távoli pontot Minuteman-nek, hogy messze legyen, mire az épület felrobban! Némi közelharc után ellenfelünket utoléri végzete...

Közjáték: Fejlődés, fejlesztés
Most fontos dolgok következnek:



megtekinthetjük a statisztikákat, ebből kiderül, mennyi CP-t (karakterpont), presztízspontot és XP-t szereztünk, és ez utóbbi elegendő-e a szintlépéshez. Rövid mozi következik, O'Connor elárulja orosz barátja búvóhelyét, és kiderül, hősünket egy titokzatos figura figyeli.

A következő menü a lényeges, itt tudjuk ugyanis csapatunkat fejleszteni, a *Team* pontot választva, kijelölve a megfelelő hőst, majd a *Training...* gombra kattintva. Itt három fület látunk: *Stats*, *Power*, *Info*. Az elsőn láthatjuk értékeinket, és tanulhatunk meg újabb jellemzőt, megfelelő CP-ért cserébe, a *Power* fülre kattintva pedig újabb képességek (erők) birtokába kerülhetünk. Most elsajátíthatjuk a *Minute Missile* támadást, ehhez azonban először az *Eternal Vigilance*-t kell 3. szintre fejleszteni. Az *Info* lapon megtekinthetjük a fontosabb tudnivalókat, főleg, hogy milyen az egyes behatásokkal szembeni ellenálló-képességünk. (Lásd külön, a karakterek bemutatásánál!)

A menübe visszatérve a *Database* pont alatt ellenfeleinkről és azok csatlósairól is megtudhatjuk ugyanezeket. Ha kívánjuk, most mentsünk egyet, majd indítsuk el az újabb küldetést! Ha több hősünk van, itt összeállíthatjuk a megfelelőnek ítélt csapatot. Egyszerre maximum négy hősünk lehet akcióban, így később, ha már sok csapattag lesz, alapvető fontosságú lesz a megfelelő ember kiválasztása. (Néha lesz egy-két kötelezően magunkkal viendő hős, és lesznek olyanok is, akik a bázison kell, hogy maradjanak.) Ha minden oké, klikk az *Enter the fray* gombra, és máris jön a következő feladat!

2. epizód: Strange Visitors (Különös látogatók)

Elsődleges feladat: Zsukov elkapása (80 pont)

Másodlagos feladat: minden gazember kiütése (20 pont), a riasztás elkerülése (80 pont)

A fő cél elérése nem lesz nehéz, Zsukov a nagy raktártelep hátsó részében lévő placcon vár minket. Előtte azonban érdemes a másodlagos feladatot teljesíteni. Az őrök legyőzése nem nagy dolog, ám amint észrevesznek minket, rögtön rohannak a szerte szét lévő őrbódékhoz, ahonnan jó adag erősítés érkezik, ráadásul elvesztjük azt az értékes 80 pontot is. A *Commandos*-on edződött játékosnak nem jelent újdonságot a feladat: ki kell játszani az őrség figyelmét, és gyorsan, pontosan, és – ami a fő – csendben elintézni őket. Szerencsére ebben a játékban az őrök csak előre néznek, így könnyen a hátuk mögé kerülhetünk (ideálisan: egy tetőre felugorva, majd mögéjük pottyanva), és egy jól irányzott *Strike for freedom* támadással lefektetjük őket, majd gyorsan vissza a tetőre. Javaslom, hogy a fent ismertetett módon növeljük a csapás erejét, hogy egyből kiüssük a rosszarcokat, különben a küzdelem zajára felfigyelnek a többiek, és máris megszólal a riasztó! Tetézi a bajt, hogy a gazemberek többsége nem látszik, csak ha a közelükbe érünk, ezért mindenképpen szerencsés, ha először az utcán, valamint a telepen belül a tetőkön ugrálva kissé felderítjük a terepet.(A sűrű gyorsmentés így is ajánlott!) Kerüljük el a hátsó, nagy zöld placcot, ide majd csak akkor jöjjünk, ha minden őr elfeküdt! Célszerűen először a bódéknál ácsorgó, valamint az őrjáratozó arcokat fektessük le, utána jöhetnek a többiek.

A pályán találunk két HP regeneráló konténert, és a nyugati oldalon lévő őrbódék előtt van két teherautó, a bódéhoz közelebbi szétverésével 100 presztízspontot rejtő aranyszínű tartályhoz juthatunk! Ezeket azonban csak akkor vegyük fel, ha már tiszta a terep!

Ha sehol egy kósza áldozat, mehetünk Zsukovért. Némi moziból kiderül: szépen belesétáltunk a csapdájába, és igen meleg helyzetbe kerültünk. Ám ekkor feltűnik a színen egy különös figura, „wang! smash! bang!" és az ellenség tökkelütötten bolyong, könnyen letaglózhatjuk őket. Az utolsó rosszarcból megpróbáljuk kiszedni, merre ment Zsukov, de hallgat, mint a sír. Talán az idegen tud valamit…

Új elsődleges feladat: beszélj az idegennel (40 pont)

A figura nem árulja el kilétét, de csatlakozik hozzánk, így még egy feladatot kapunk.

Új elsődleges feladat: az idegennel bírd szóra a rosszfiút (20 pont)

Másik csapattagot kijelölni a portréján való klikkeléssel, vagy a megfelelő számbillentyű lenyomásával tudunk, tegyük ezt meg, majd jöhet a beszélgetés…

3. epizód: Strange Visitors (Különös látogatók) – folytatás

Elsődleges feladat: Zsukov elkapása (80 pont)

Másodlagos feladat: minden gazember kiütése (20 pont)

Tovább üldözzük a bolsoj veszedelmet. Tetemes mennyiségű őrszemélyzetbe botlunk, lesz bőven dolgunk, ha meg akarjuk keresni a fenti 20 pontot. Csak akkor ugorjunk Zsukovnak (a délnyugati sarok közelében, a daru mellett találjuk), ha megjelenik a felirat, hogy a másodlagos feladat teljesítve.

Fejlesztő:
Irrational Games
Kiadó: EA

Megjelenés:
2002-Március-25

Kategória: RPG

http://www.myfreedomforce.com/

Ez tulajdonképpen egy gyakorlópálya, ahol mind Mentor képességeit kipróbálhatjuk, mind a teammunkát kóstolgathatjuk. Összes karakterünket az 5-ös billentyűvel jelölhetjük ki, adott karaktereket a SHIFT lenyomása mellett a portréján való klikkeléssel, illetve a megfelelő számbillentyű segítségével „hozhatunk össze", és rendelkezésünkre áll az RTS-ekben megszokott „guminégyzet" rajzolása is.
Ha valamelyik hősünket „elhagyjuk", a portréján duplán klikkelve, vagy a hozzá tartozó számbillentyűt kétszer lenyomva megtalálhatjuk.

Mentor számomra legszimpatikusabb trükkje az *Instict Dominance*, nagy távolságból is hatásos, öröm nézni, ahogy a rosszarcok egymást kezdik osztani… Sajnos a földről sokat nem tud kezdeni a tetőn lévő, bombahajigáló homunkuluszokkal, őket Minutemannel kell kigyomlálni, addig Mentort helyezzük biztonságba!

Zsukov elintézése nem nagy kunszt, Minuteman barátunk mellélövésével sikeresen a folyékony nitrogén rabjává válik… Hogy eme mondat mennyire kétértelmű, az a következő küldetéssorozatból kiderül…

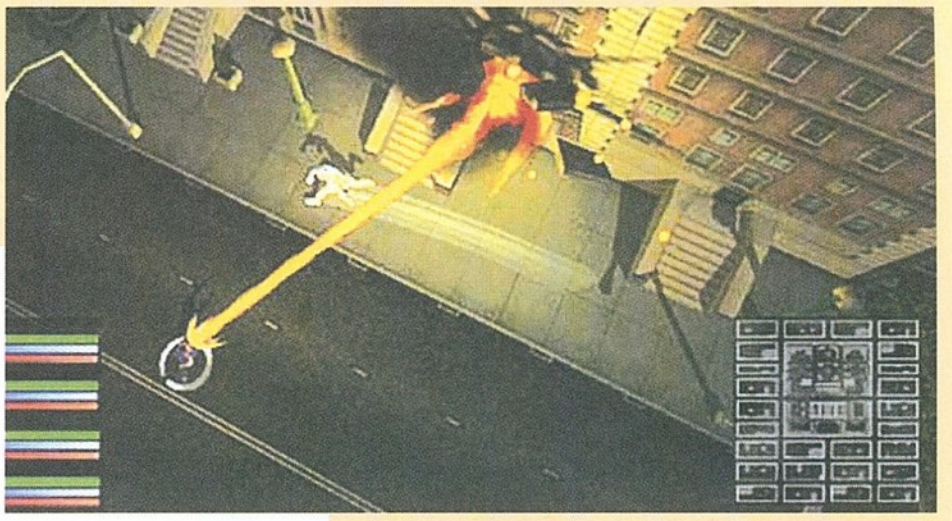
I. ÉVFOLYAM, 2. SZÁM: NUCLEAR WINTER
4. epizód: Skating On Thin Ice (Vékony jégen korcsolyázva)
Miután megismertük Mentor sztoriját, és Minuteman is tisztában van az Energy-X mivoltával, érdekes felfedezést teszünk kedvenc parkunkban: mindent jég borít, a nyár közepén… Ráadásul úgy tűnik, az orosz cári palotaőrség parádézik a parkban, és mindenkit jégtömbbe zárnak. Hmmm…

Elsődleges feladat: megtudni, miért borítja jég a parkot (40 pont), kiszabadítani a férfi honpolgárt a jégből (20 pont)

A Jégkatonákat Minuteman-nel nem nehéz legyőzni, passzív és aktív védelme jó eséllyel téríti el a lövedékeket, csak gyorsnak kell lennünk, különben a jég fogságába kerülhetünk. Ilyenkor két dolgot tehetünk – vagy megvárjuk, míg kiolvadunk, vagy felhasználjuk a jó cselekedeteinkért kapott jutalmakat: hősünkön klikkelve kis érdemérmek mellett találjuk a *Heroic Recovery (hősi helyreállítás)* lehetőségét, ezt felhasználva kitörhetünk. (A másik jutalom a *Heroic Remedy (hősi orvosság)*, ez némi S.O.S. HP-pótlást ad. Ezeket azonban tényleg csak végszükségben használjuk fel!)

Ha a szegény figurát sikerült kiszabadítani, elárulja, hogy a csónakháznál még többen vannak.

Új elsődleges feladat: szabadítsd ki a többi polgárt is (40 pont)



Elsődleges feladat: szabadítsd ki Minutemant (40 pont), szabadítsd ki Mentort (40 pont), El Diablo-nak túl kell élnie a küzdelmeket (60 pont)

El Diablo hálás tulajdonsága a repülés, és mivel ez nem fogyaszt energiát, használjuk gyakran! A levegőbe emelkedve ráadásul a Jégkatonák is össze-vissza lövöldöznek, és a speciális *Tongues of Flame* támadással alájuk pörkölhetünk. Sajnos ez elég sok energiát fogyaszt, és hősünk a közelharcban nem túl jó, ezért már most tanácsolom: ha nincs energia a tűznyelvre, kapjunk fel valami tereptárgyat, és azzal fejezzük be a tevékenységünket!

Ha ellenfeleink elfogytak, menjünk az úton, amíg elérünk egy rendőrautót, ahol két jégkabátos fakabát várja a nyarat. Szabadítsuk ki őket, jutalmunk nem marad el! Maradjunk az úton, hamarosan rátalálunk a Minuteman-jégkockára, pár hűvös hölgy őrizetében. Rengeteg taktikai elemet bevethetünk ellenük: eléjük futva, majd visszacsalogatva őket pár paddal vagy villanyoszloppal kedveskedhetünk nekik, sőt, ha jól elcsaljuk őket, a két zsaru is bekapcsolódik a küzdelembe, a mi oldalunkon – íme, az ígért jutalom! Egyre kell vigyázni: a Jégkirálynők különleges tulajdonsága az igen nagy tárgyak felemelése és eldobása, így ne csodálkozzunk, ha csinos lila lábakon maga a Mount Everest sétál felénk – inkább repüljünk el minél messzebbre…

Ha a csata véget ért, és Minuteman kiolvadt, mehetünk jobbra, a tó jegén Mentor vár ránk, és pár Jégkatona. Nem lehet akadály, bár ha El Diablónak alacsony a HP-ja, inkább nemzetőr barátunkkal intézzük el a rosszfiúkat! Ha Mentor is szaalatt erős jégtömbben találjuk hőseinket, irány: Moszkva. Ez lenne hát a vég?

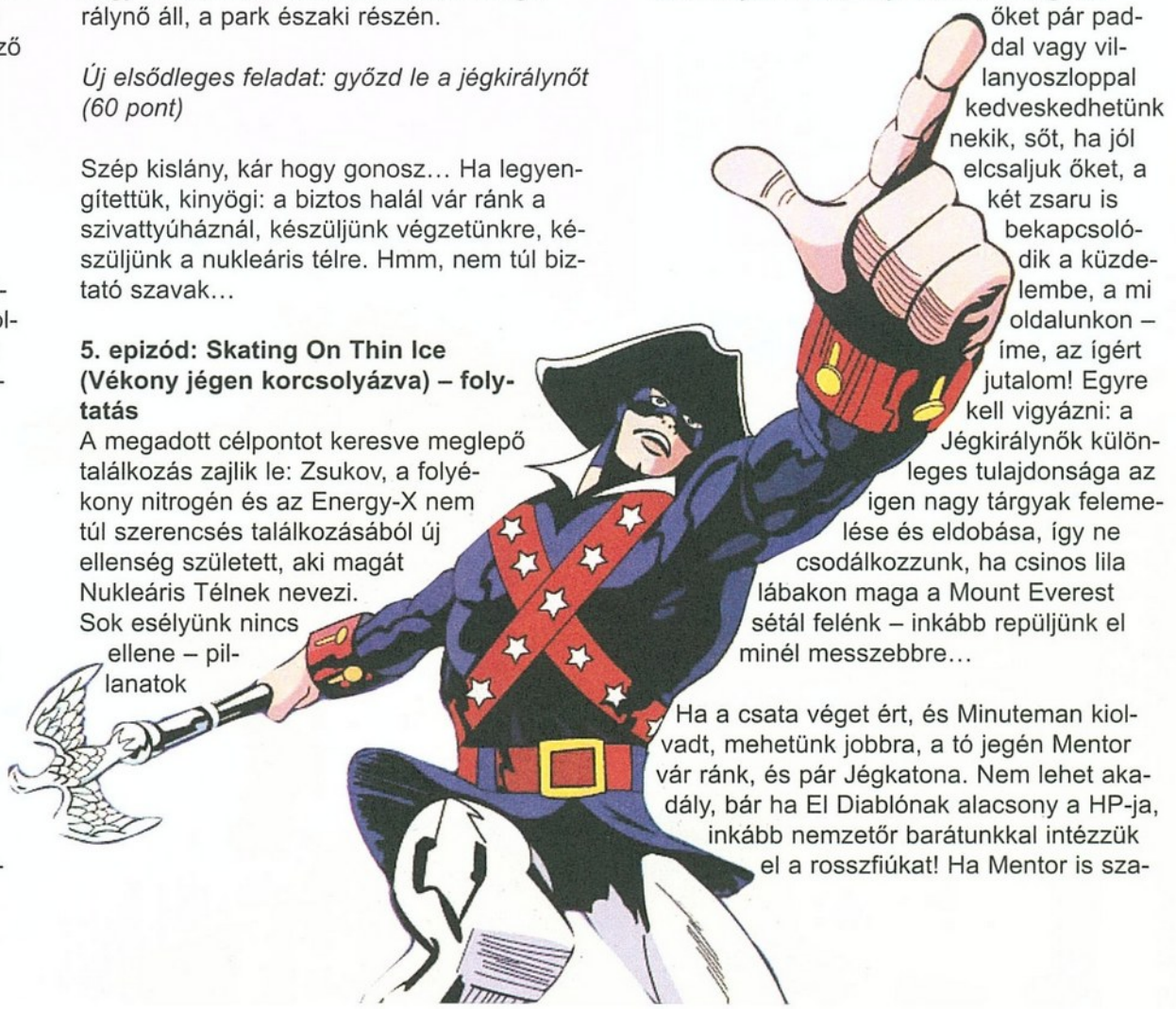
Nem! A színen új hős tűnik fel, a jég elleni legjobb fegyver: a tűz erejével! Ő El Diablo, a tüzes latin, akinek segítségével még minden jóra fordulhat.

Vigyázzunk, jó pár katona is van arra, úgyhogy tervezzük meg a lépést, pl. egymásnak ugraszthatjuk őket Mentor barátunk segítségével, vagy választhatjuk az erőmódszert – lehet választani. A három kiolvasztott polgár egyszerre három irányba küld minket. Érdemes balra elindulni a szökőkúthoz, amelyet szétverve HP regeneráló konténert találunk. A további hazafi-mentések után megtudjuk, hogy mindennek hátterében valami Jégkirálynő áll, a park északi részén.

Új elsődleges feladat: győzd le a jégkirálynőt (60 pont)

Szép kislány, kár hogy gonosz… Ha legyengítettük, kinyögi: a biztos halál vár ránk a szivattyúháznál, készüljünk végzetünkre, készüljünk a nukleáris télre. Hmm, nem túl biztató szavak…

5. epizód: Skating On Thin Ice (Vékony jégen korcsolyázva) – folytatás
A megadott célpontot keresve meglepő találkozás zajlik le: Zsukov, a folyékony nitrogén és az Energy-X nem túl szerencsés találkozásából új ellenség született, aki magát Nukleáris Télnek nevezi. Sok esélyünk nincs ellene – pillanatok



bad, mehetünk újabb feladatunk végrehajtására.

Új elsődleges feladat: rombold le a szivattyúházat (40 pont).

A sötét kis épület lenullázását ki-ki ízlése szerint hajtsa végre. Ha a házikó leomlott, Télapó újabb krampuszokat küld ránk, egy Jégkirálynő vezetésével. Kissé unalmas már az öreg…

Új elsődleges feladat: a jégkirálynő kiütése és vallatása (80 pont)

Sok tanács nincs, hárman vagyunk, használjuk ki jól embereinket, de vigyázzunk El Diablo-ra! A hölgyemény jól mulat rajtunk: amíg vele szambázunk, Tél tábornok meglép valami nukleáris robbanófejjel. Hurrá… Irány a dokkok!

Most lehet tápolni, pihizni, nagy derbi következik…

6. epizód: A Nuclear Winter (Nukleáris tél)
Elsődleges feladat: győzd le a jégkatonákat, és tudd meg tőlük, merre ment Nukleáris Tél (60 pont)
Másodlagos: minden gazember kiütése (20 pont)

Egy lakályos repülőgép-anyahajón vagyunk, ahol Tél bácsi ránk küldi katonáit, miközben ő a feje fölé kap egy atombombát, és elkorcsolyázik vele. Nem túl megnyugtató dolog…

Megint csak széles taktikai palettáról válogathatunk, ám felhívom a figyelmet a kis piros, olajjal töltött hordókra – és ugye ott van El Diablo, a helyes kis tűznyelvével… Nagyon vigyázzunk a hajó jobb oldalán lévő automata gépágyúkra – erősen sebeznek, ám nem sérthetetlenek... Ha mindenki fekszik, kis piros nyíl mutatja, hol van az áldozat, akit kivallathatunk, kapjuk el. Mentor kiszedi belőle, hogy Tél parancsnok a kikötő felé tart. Mehetünk utána…

7. epizód: A Nuclear Winter (Nukleáris tél) - folytatás
Ahogy az ismert orosz népdal

mondja: „Puszta, néma táj, út sehol se visz…”. Szemünkig nem látni, ám Mentor mentális kapcsolatba lép egy újabb Energy-X-szel megáldott-megvert humán létformával. Ha őt követjük, eljuthatunk az ex-Zsukovig – vagy csapdába sétálunk, ki tudja… Ennyi kockázatot kell vállalnunk…

Elsődleges feladat: a rejtélyes idegen által vezetve Tél tábornok nyomára jutni. (60 pont)

Kemény pálya előtt állunk, jó sok ellenséggel. Használjuk bölcsen hőseink képességeit. Az első néhány ellennél rögtön több választásunk van: rájuk dobjuk Minutemannel a teherautót, egymásnak ugratjuk őket Mentorral, vagy az El Diablo plusz olajoshordó taktikát alkalmazzuk. (Én ez utóbbit választottam, de ízlések és pofonok…) Mindenesetre itt is jól tudtam használni Mentor ösztönébresztő erejét, különösen látványos egy Jégkatona-Jégkirálynő párbaj… Utóbbiakra nagyon figyeljünk, a termetes hólabdák, amiket felkapnak és hozzánk vágnak, igen érzékenyen érinthetik hőseinket, főleg El Diablo-t!

Ha követjük a piros nyilat, szerencsésen eljutunk egy újabb jégtömbig, benne különös figura: ember ez, vagy robot? El Diablo kiszabadítja, és elnevezi Man-Bot-nak. Jó kis név, üdv a csapatban!

8. epizód: A Nuclear Winter (Nukleáris tél) - folytatás
Nos, ez se lesz egy sétagalopp… Tél papa kocsira rakja az atombombát, és padlógáz… tükörjégen! A felborult autó mellett ott ketyeg a veszélyes szerkezet, amelynek megszületésénél Frank Stiles, jelen formájában Minuteman ott bábáskodott. Ha valaki, ő még megmentheti a világot a szörnyű katasztrófától.

Elsődleges feladat: Nukleáris Telet a törvény kezére adni (40 pont), Minuteman túl kell, hogy élje a kalandot – ez személyes ügy (60 pont)

Szerencsére már négyen vagyunk. Man-Bot *Focus* támadása jó fegyver, messziről elég erős lövésekkel tud operálni. Én maradtam a bevált Mentor-féle összeugrasztásnál, és a többiekkel a kellő pillanatban besegítettem. Még egyszer megjegyzem: Minuteman-t elég jó százalékban kerülik el a Jégkatonák lövedékei, a lányok ellen meg ott van El Diablo és Man-Bot. Egyre vigyázzunk: a bádogember sérüléskor véletlenszerűen energiát bocsát ki magából, mely mindenkit megsebez! (Még társait is!) Ha az *Unstable* feliratot látjuk a feje fölött, futás onnan..

Ha elverekedjük magunkat a stégek közti placcig, a felborult autóig, vigyázzunk, ne rohanjunk rögtön oda! Amint Tél bácsi meglátja Minuteman-t, elkezdődik a haddelhadd, és számításainkat a sok ellenség könnyen keresztülhúzhatja! Előbb kétoldalt: a bal oldali sziklanyelven és a jobb oldali stégen pucoljuk meg a terepet! Ha minden oké, odarombolhatunk bundás barátunkhoz. A mozi után ketté kell osztani a csapatot: Minuteman-nel meg kell vizsgálni a bombát (*Examine*), míg a többiekkel Tél tábornokot kell osztani.
A bombavizsgálat eredménye: az ex-atomfizikus hatástalanítani tudja a bombát!

Új elsődleges feladat: Minuteman hatástalanítsa a bombát, mielőtt az felrobban (80 pont)

A feladat kivitele egyszerű, klikk a bombán, vagy parancsmenü – *Disarm*. Ha körültekintően megpucoltuk a terepet, ez pofonegyszerű lesz, különben nem fog sikerülni! Ha barátunk elvégezte a feladatát, beszállhat ő is a küzdelembe.

Nukleáris Tél elég kemény ellenfél, mentális támadásokkal operál! Lesz mindenkinek dol-

ga, ki-ki ízlésére van bízva a taktika, El Diablo tüze, Man-Bot energiatámadása vagy Minuteman tripla erejű ütése mind hozzátesz egy kicsit a győzelemhez. Ha végre elkettyent, bolsoj medve bátyuska becammoghat a börtönbe, Minuteman pedig elnevezi kis csapatát Freedom Force-nak.

Egy legenda megszületik, jelszó: For freedom – a szabadságért!

9. epizód: In the nick of time (Éppen jókor)
Ahogy az lenni szokott, a Freedom Force megosztja a közvéleményt. Vannak, akik ellenzik, vannak, akik mellettük állnak – és vannak, akik rajonganak értük, különösen a fiatalok. Egy csapat városi srác megalapítja a Freedom Force Fan Clubot, vezetőjük egy Nick Craft nevű kölyök. Amikor hőseink egy bankrablás helyszínére érkeznek, Nick épp ott van, és elhatározza: testközelből figyeli meg rajongottjai munkáját. És erről senki nem tudja őt lebeszélni…

A csapat kettéválik: Minuteman és El Diablo pár rosszarc nyomába ered, a többiekre vár a rablók elfogása.

Elsődleges feladat: menjünk a bankhoz és beszéljünk a rendőrfőnökkel (20 pont), a bank nem semmisülhet meg (40 pont), Nicknek nem eshet baja (60 pont)
Másodlagos feladat: ne engedd, hogy a bank megsérüljön (40 pont)

Nem túl nehéz a feladat, csak a kölyköt nem szabad közel engedni az akcióhoz. Én Man-Bot-tal megálltam a sarkon, így Nick is ott maradt, és Mentorral mentem beszélgetni. Amint a rendőr beszélni kezd, egy kis agymosással megkavarhatjuk a rablók fejét, majd némi közelharccal kiüthetjük őket.
A bankra vigyázzunk! Amint a fiúk fekszenek, Man-Bot javasolja, hogy verjük szét a páncélautót, nehogy elmeneküljenek.

Új elsődleges feladat: verd szét a páncélautót (20 pont)

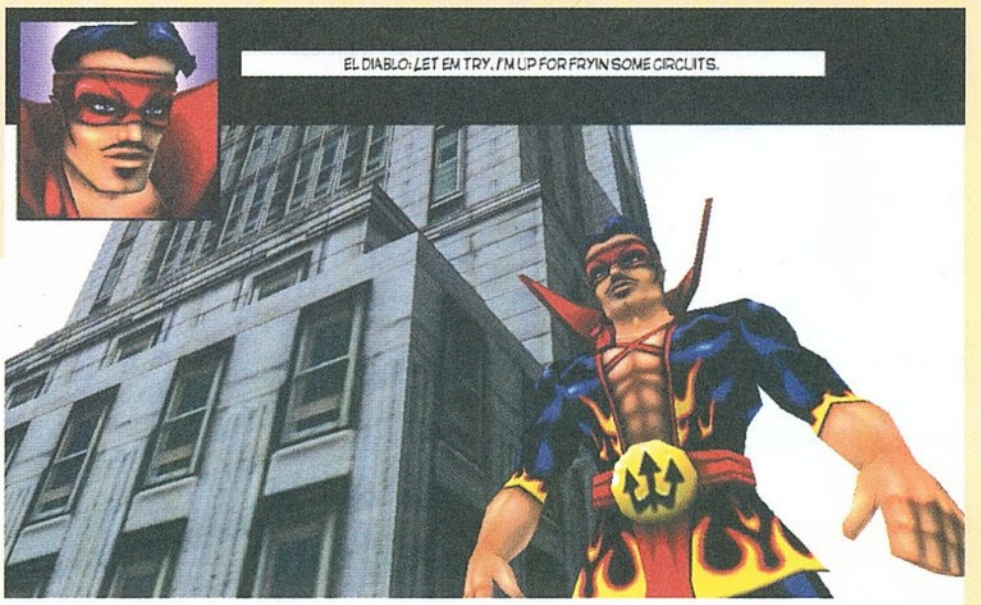
Miután az autó romokban, a bank hátsó részéből a maradék rosszfiú kirobbantja magát, és futásnak ered.

Új elsődleges feladat: minden menekülő rablót el kell kapni (40 pont)

Nem lesz nehéz dolgunk, csak siessünk, nehogy meglépjenek a bűnözők! Az utolsó bevallja, hogy a Starlight mozi tetején szoktak találkozni, így Mentor segítségével ráugrasztjuk a feladatra a közelben lévő El Diablo-t.

10. epizód In the nick of time (Éppen jókor) - folytatás
Elsődleges feladat: kapd el a bűnözőket (?? pont), Nick-nek nem eshet baja (60 pont)

Nem egy egyszerű feladat, tekintettel tüzes barátunk alacsony HP-jára. Javaslom, hogy először a földön lévő arcokat építsük le tűzzel és pár oszloppal. A házak között találunk XP növelő konténert, ezt mindenképp gyűjtsük be! Ha odalent minden tiszta, mehetünk a tetőre. Vigyázzunk a gengszterre, géppuskával lő! Szerencsére a szomszéd ház tetején van plusz HP, és pár kémény, szellőző kürtő, amit hozzájuk vághatunk. Sok sikert! (Nick szerencsére az utcán marad, így rá, ha már a tetőn harcolunk, nem kell figyelnünk.)



A kiütött gengszter bevallja, hogy a főnököt Pinstripe-nak hívják, és a Napoli étteremnél találjuk meg. Minuteman épp arra jár, ám sajnálatos baleset történik: az igen randa, és szemmel láthatólag Energy-X-szel felturbózott főellen lelövi Nick barátunkat, aki haldokolva fekszik a földön. Talán, ha idejében elvihetjük Mentor laboratóriumába…

11. epizód: In the nick of time (Éppen jókor) - folytatás
Elsődleges feladat: Pinstripe legyőzése, mielőtt Nick meghal (80 pont)

Mindenképp mentsünk a feladat előtt, mivel nagy szerencse kell a végrehajtásához. A többiek is megérkeznek, de kár velük foglalkozni, az időnk kevés, ők messze vannak.

Ajánlok egy *National Guard*, *300-percent*, *Smash* kombót, ez elég jól betesz a csíkos ruhásnak. Csépeljük ezerrel, ha minden baba, akkor kifogy a lőszere, és menekülésre fogja a dolgot. Vagy utána megyünk, vagy a sebesült sráccal foglalkozunk…

Új elsődleges feladat: foglalkozz Nickkel (60 pont)

Szóval sehova ne menjünk, csekkoljuk le Nick-et. Sok vért vesztett, de Minuteman felajánlja segítségét. Sok választás nincs…

Közjáték: új hősök érkeznek
A kikötőben érdekes események zajlanak: két repkedő figura, egy nagydarab római légiós és egy kislány aprítják a bűnözőket. Előbbi a Man O' War, utóbbi a Sea Urchin névre hallgat. A kislány rábeszélésére eldöntik: csatlakoznak a Freedom Force-hoz.

A Team menüpont alatt máris a csapatba fogadhatjuk őket: válasszuk ki valamelyiket, a *Training...* pontra kattintva megtekinthetjük, mit tudnak, majd visszalépve a *Recruit* gombbal elvégezhetjük a „csapatépítést". Ha kevés a presztízspontunk, csak egyiküket tudjuk felfogadni, én Sea Urchint javaslom – vagy azt, hogy várjunk még a felvétellel, hamarosan érkeznek még jelöltek…

Mentor laborjában némi tanakodás után megkezdődik a véradás, miközben a parknál ismét kitör a balhé…

Kredenc

- folytatjuk -

SWGB: CLONE CAMPAIGN

A Star Wars: Galactic Battlegrounds frissen megjelent kiegészítőjében 7-7 új küldetéssel találkozunk, amelyeket az Episode II-ben megismert Konföderációs (Confederacy) és Köztársasági (Republic) csapatok színeiben játszhatunk végig. A leírás moderate fokozaton készült, és csak a küldetés végrehajtásához feltétlenül szükséges teendőket tartalmazza.

Általános tanácsok:

1. A főszereplőkre (Confederacy: Sev'Rance Tann, Republic: Naath Reath és Echuu Sehn-Jon) mindig vigyázzunk, mivel az ő haláluk automatikusan a küldetés elvesztését jelenti. Szerencsére nem halnak könnyen és elég erősek is, ezért bátran használjuk fel őket is a csatákban, sok segítséget jelentenek. A fejvadászok azonban halálos ellenfelek számukra!

2. Ügyeljünk a játék kő-papír-olló filozófiájára, azaz arra, hogy minden egységnek van egy ellenszere, ami könnyedén el tudja pusztítani. Ha győzni akarunk, akkor vegyes hadseregeket kell használnunk, mivel a gép ezt a szabályt figyelembe véve használja csapatait. Emiatt a csak egyféle egységből álló csapatok hamar elhullnak.

3. Épületek bontására, különösen az őrtornyok esetében, elsősorban közelharci egységeket használjunk (pummel, mounted trooper). Sokkal gyorsabban rombolnak, ráadásul a tornyok a mellettük álló célpontokra csak magasabb technikai szinten képesek lőni. A pummelek egyébként hihetetlenül jól védettek a védelmi tornyok és lézerfegyverek ellen. Az air cruiser is remek fegyver, csak nagyon drága és lassú.

4. Amikor csak lehetséges, az ellenség gazdaságát, azaz a dolgozókat pusztítsuk elsőként. Így, még ha a bázist lerombolni nem is tudjuk, hamar elfogy az ellenség nyersanyaga, és könnyű prédává válik. Amikor saját bázist építünk, legalább 20 dolgozó szükséges még az első technikai szint meglépése előtt is ahhoz, hogy kellően gyorsan termelődjenek a nyersanyagok. A gép általában technikai előnnyel indul, ezért ne aggódjunk, ha hamarabb lép szintet, mint mi.

5. Ne felejtsük el használni a jedi és sith lovagok convert (átállító) képességét, amikor csak rendelkezésre áll. Minden egyes ellopott egység bennünket erősít, a gépet pedig gyengíti.

6. A gép mindig bedől a csalogató technikának. A főszereplővel könnyen „behúzhatjuk" az ellenfelet a hátrébb várakozó hadseregünk fegyvereinek hatótávolságába.

Ezek után fordítsuk figyelmünket a küldetésekre!

Szabfer

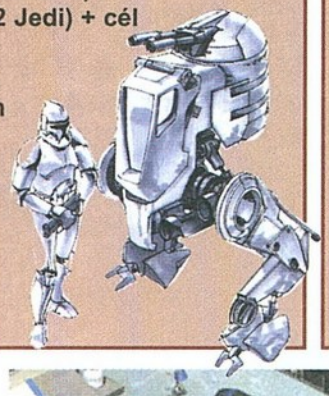
- folytatjuk -

CONFEDERACY 1. – STRATEGIC RETREAT

Célok: Count Dooku menekülését fedezni.

Tekinthetjük bemelegítő küldetésnek is. A pálya nagyon egyszerű, egy kanyonban kell végigmennünk, és megsemmisíteni az utunkba kerülő köztársasági erőket. A rendelkezésre álló erők mellé még összeszedhetünk néhány extra egységet (a mellékelt térképen megjelölve), emellett a kisebb ütközetek túlélő csapatai is csatlakoznak hozzánk. Különösebb nehézséggel nem találkoztam, a rendelkezésre álló csapatok ereje bőségesen elegendő a küldetés végrehajtásához, mindenféle trükközés nélkül. Katonáink tűzerejét mindig összpontosítsuk, és a lehető leghamarabb szálljunk be a csatákba, hogy minél több baráti egység élje túl a harcot. Az utolsó csatában a jedikre figyeljünk, először a csatlós egységeket intézzük el, míg a főszereplővel a jediket támadjuk. Miután ezen az akadályon átvergődtünk, a starthelyen megjelenik Count Dooku, és elindul a 2-es pont felé. Ha odaért, a küldetést megnyertük.

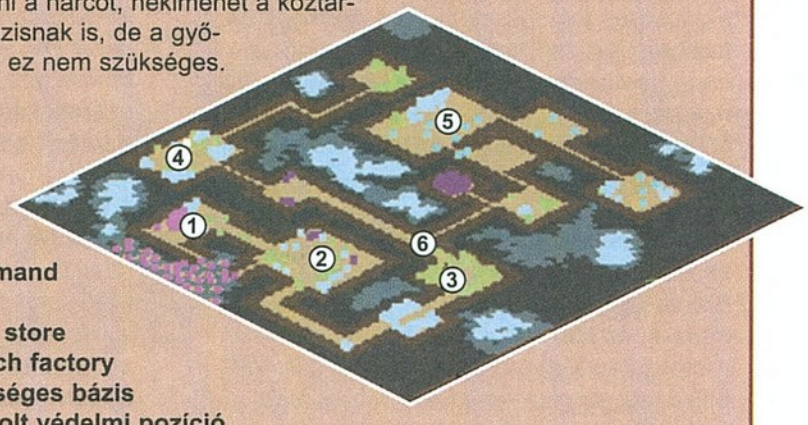
1 – Start (lefelé további 14 troopert találhatunk)
2 – Végső csata (2 Jedi) + cél
3 – Strike mech
4 – 2 Strike + 1 heavy mech
5 – Mech destroyer + strike mech
6 – Strike mech + 2 bounty hunter



CONFEDERACY 2. – BUILDING THE ARMY

Célok: Építsünk 20-20 strike mechet és mech destroyert

Feladatunk a konföderációs hadsereg felépítése egy nagyrészt elhagyatott köztársasági kolónián. Azonnal induljunk a térképen **4-essel** jelölt pontra, így harc nélkül elfoglalhatjuk a gyárakat. Az útközben talált command center segítségével építsünk munkásokat, és kezdjünk nyersanyag-termelésbe. 17 perc elteltével fedezi fel az ellenség a jelenlétünket, de még további 15 percig zavartalanul tevékenykedhetünk. A gép a bázisáról kiindulva elsősorban a gyárak megsemmisítésre törekszik. A földi egységek mozgástere elég korlátozott, így a **6-os** pontra csoportosítva seregünket a földi támadásokat könnyedén háríthatjuk. Esetenként, 1-2 alkalommal repülők segítségével is próbál egységeket ledobni a gyárak közelébe, ezért tartsunk ott is néhány katonát és mechet. Mivel rendszeres légitámadás is várható, ezért gyártsunk kb. 20 légvédelmi gyalogost, akiket a gyárak és a **6-os** pont környékén állomásoztassunk. Ezután a győzelem már csak idő kérdése. Amikor a megfelelő mennyiségű mech elkészült, vigyük őket vissza a starthelyre, és a küldetést befejeztük. Aki el akarja kicsit húzni a harcot, nekimehet a köztársasági bázisnak is, de a győzelemhez ez nem szükséges.



1 – Start
2 – Command center
3 – Food store
4 – 2 mech factory
5 – ellenséges bázis
6 – javasolt védelmi pozíció

Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: Activision

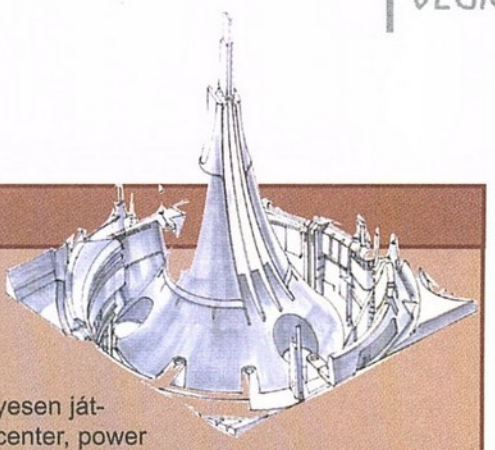
Megjelenés:
2002-Május-31

Kategória: Stratégia

http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/clonecampaigns/

GAME INFO

CONFEDERACY 5. – OPENING THE WOUND

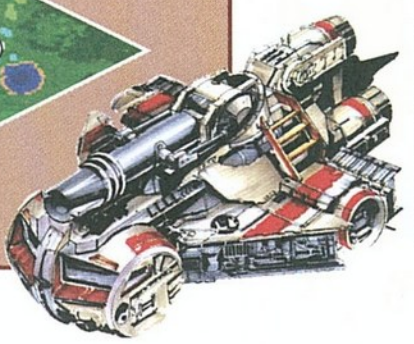


Célok: Semmisítsük meg a vuki adótornyot.
Vigyük a data droidot a Decimator központ épületéhez, majd romboljuk le azt.
Kísérjük vissza a droidot és Sev'Rance-t a starthelyre.

Viszonylag hamar, kb. 30 perc alatt, gyakorlatilag a kezdéshez kapott egységekkel megoldható küldetés, ha ügyesen játszunk. A térkép közepén, egy szigeten kezdünk. A következő épületekre van szükség: command center, troop center, power core. Néhány extra munkást építsünk a CC-ben, aztán állítsunk rá mindenkit a kaja és carbon termelésre. Az induló nyersanyagokból még építsünk 5-6 anti air troopert, ugyanis ez az egyetlen hiányzó dolog a hadseregünkből, ami feltétlenül szükséges a győzelemhez a gyakori légitámadások miatt. Állítsuk össze a partraszálló sereget: az első csapat a 3 pummel és Sev'rance, a második a gyalogság, a harmadikba pedig gyűjtsük a mecheket. Irány a **2-es** pont, ahol 3 hajó vár bennünket. Szálljunk be a három csapattal, és az **5-ös** ponton szálljunk partra. Akadálytalanul juthatunk el a vuki adótoronyig, ahol a pummelekkel az ott lévő védelmi ágyúkra fittyet hányva probléma nélkül elpusztíthatjuk. Sev'rance foglalkozzon a felbukkanó katonákkal és az egyetlen védő mechhel. A másik két csapat ne menjen a torony közelébe – őket azért hoztuk, hogy kivédjék a jobbról érkező légi és szárazföldi támadásokat. Miután az adótorony megsemmisült, menjünk vissza a hajókhoz, folyamatosan fedezve a mechekkel és trooperekkel a visszavonulást. Ezután a bázist útba ejtve (ahol felvesszük a data droidot, a mounted troopereket és néhány munkást a sérült mechek javításához) irány a **6-os** partraszállási pont. A védelmi ágyú lerombolása után nyílegyenesen haladjunk a **4-es** pont felé. Útközben gyakran találkozunk 5-6 fős járőrcsapatokkal. Az esetleges sérüléseket (elsősorban a gránátosok veszélyesek) a magunkkal hozott munkásokkal folyamatosan javítsuk. A Decimator központokat (kettő van!) gyengén védik. A pummelekkel és mounted trooperekkel egyből essünk neki az épületeknek, ugyanis amint data droidunk a közelükbe ér és megszerzi a kódokat, parancsot kapunk a megsemmisítésükre. Ekkorra már a vukik is észhez térnek, és nagyobb csapatok jönnek fentről. A data droidot azonnal küldjük vissza Sev'rance kíséretében a hajókhoz. Mire visszaérünk velük a starthelyre, addigra a két épület – seregünk nagy részével együtt – valószínűleg már megsemmisült, így a győzelem a miénk.

Megjegyzés: a harcok közben néhány repülő megtámadhatja központi épületünket is, ezért tartalékoljunk néhány rakétás gyalogost a bázis védelmére.

1 – Start
2 – Transport hajók
3 – Adótorony
4 – Decimator központ
5, 6 – Javasolt partraszállási helyek



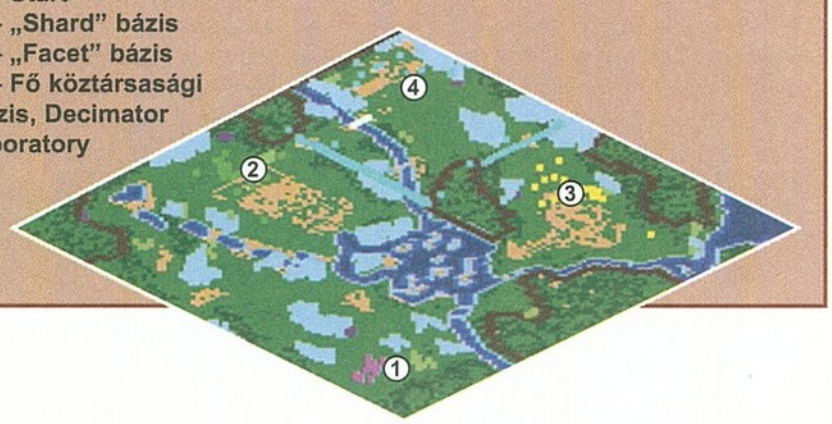
CONFEDERACY 4. – PRESSING THE ADVANTAGE

Célok: Semmisítsük meg a köztársasági bázisokat, de a Decimatorral kapcsolatos épületek maradjanak meg.
Vigyük Sev'Rance Tannt a Decimator laboratoryhoz, és szerezzük meg a data droidot a Decimator kódjaival.

A térképen 3 bázis ellen harcolunk. Könnyítés, hogy ezek a bázisok nagyjából arról a szintről indulnak, mint mi, csak néhány közepes védelmi toronnyal vannak megerősítve. Ezek persze elegendőek ahhoz, hogy ne legyen esélyünk egyből lerohanni őket, így bázisépítéssel kell kezdenünk. Az előző pályával ellentétben itt igyekezzünk minél hamarabb támadásba lendülni, mielőtt az ellenfelek túlságosan felfejlesztik magukat. A gép javaslatának megfelelően először a kisegítő bázisokkal foglalkozzunk, és a végén menjünk neki az északon lévő erőknek. Ezek nem is támadnak mindaddig, amíg a közelükbe nem megyünk. Én a mounted trooper rush taktikát alkalmaztam a Facet és Shard bázisok lerombolására. Elsőként kb. 20 dolgozót építettem, az első 8 bantha vadászatra állt rá (a kezdő felderítőkkel igyekeztem minél több banthát összeszedni), a következő 8 carbon termelésére. A maradék építkezésre és a többi nyersanyagra szakosodott. Így olyan 25 perc elteltével már 2-es szinten lehetünk. Ezután gyorsan építsünk 6-8 mounted troopert, akik Sev'Rance vezetésével elegendőek a **2-es** bázis megsemmisítéséhez. A lovasságot küldjük először az őrtornyokra majd a barakkokra, Sev'Rance pedig a felbukkanó katonákat intézze el. Így hamar kiiktathatjuk a nyugatról jövő támadásokat, és újabb nyersanyagforrásokhoz jutunk. A 3-as bázishoz hasonló csapatot küldjünk, de erősítsük meg légvédelemmel és néhány sith lovaggal. Az utolsó bázis bevétele már nehezebb dió, mivel elég sok és jól felfejlesztett ellenséges egységgel fogunk találkozni. Érdemes egy darabig egy előretolt védelmi bázisnál védekezve időt nyerni, hogy a géphez hasonlóan mi is feltuningoljuk a csapatainkat a végső támadás előtt.

Fontos: a Decimatorral kapcsolatos épületeket még véletlenül se semmisítsük meg! Ezek maguktól átállnak hozzánk, amint a közelükben lévő ellenséges épületeket leromboljuk. A pálya befejezéséhez az északon lévő Decimator laboratoryhoz kell vinnünk Sev'Rance-t, ahol a data droid csatlakozik hozzánk.

1 – Start
2 – „Shard" bázis
3 – „Facet" bázis
4 – Fő köztársasági bázis, Decimator laboratory



MEGRENDELŐLAP

A kedvezményes akció keretein belül megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **800 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **1000 Ft/db** (2 CD + 52o újság)			

Név: .....

Cím: .....

☐ **Csekket kérek** ☐ **Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést**

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

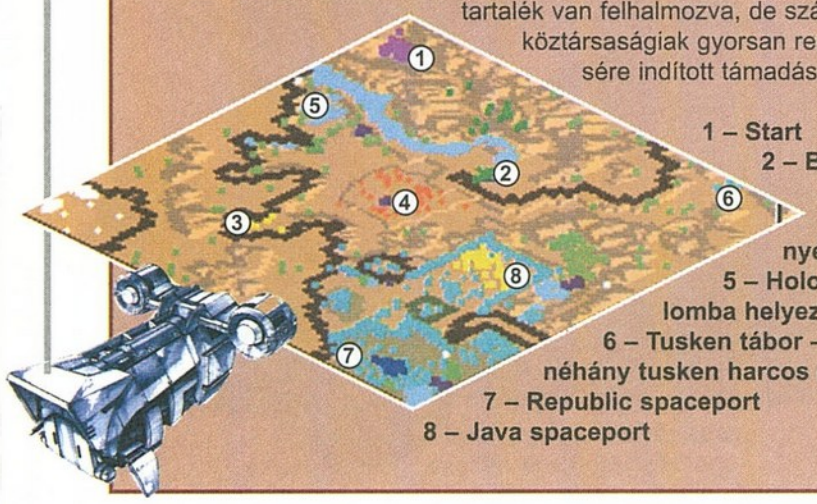
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

CONFEDERACY 3. – PERILOUS DEALINGS

Célok: Keressük meg Boorkát, a huttot.
Szerezzünk a java táborból építő droidokat.
Semmisítsük meg a köztársaságiak űrkikötőjét.

Az induló egységeinkkel menjünk a hutthoz. Útközben néhány banditába ütközünk, akiket könnyűszerrel legyőzhetünk. Boorka új feladatot ad – pusztítsuk el a köztársaságiak újonnan épült bázisát. Utunk a java táborhoz **(3)** vezessen, ahol némi fegyveres meggyőzés után építő droidokat kapunk. Lázasan kezdjünk egy saját bázis kiépítéséhez, és a nyersanyagok kitermeléséhez. Ha nem piszkáljuk, akkor a gép – úgy tűnik – vár, amíg elérjük a tech level 3-at (de minimum 1.5 óránk biztosan van), ezután légi és földi csapatokkal támad. Érdemes felhalmozni annyi nyersanyagot, amennyit csak tudunk, majd a 3-as szintre lépés után építsünk gyorsan pajzsgenerátort és légvédelmi tornyokat. Ezek az alapból kapott egységekkel együtt képesek megvédeni bázisunkat addig, amíg erőt gyűjtünk a támadáshoz. A támadás megkezdése előtt fejlesszük maximumra egységeinket, aztán nekimehetünk a masszív köztársasági bázisnak. A cél az űrkikötő (republic spaceport) megsemmisítése legyen, ha ez sikerül, a küldetést megnyertük. Azért felkészülhetünk egy hosszú csatára, különösen a légvédelemre figyeljünk, mivel a gép előszeretettel használ repülőket. Ha nyersanyaghiány lépne fel, a Java kikötő mellett **(8)** elég sok tartalék van felhalmozva, de számítsunk rá, hogy a köztársaságiak gyorsan reagálnak a megszerzésére indított támadásunkra.

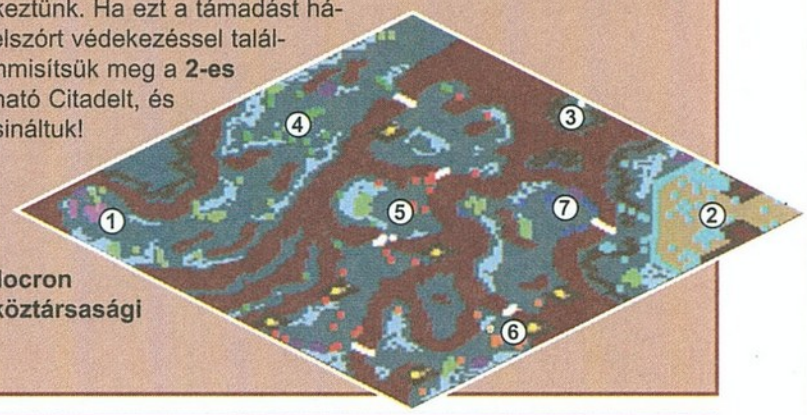


1 – Start
2 – Boorka, a Hutt
3 – Java bázis
4 – Mos Osnoe – nyersanyag készlet
5 – Holocron – a Sith templomba helyezve novát termel
6 – Tusken tábor – lerombolásával néhány tusken harcos csatlakozik hozzánk
7 – Republic spaceport
8 – Java spaceport

CONFERACY 7. – SARAPIN'S FURY

Célok: Romboljuk le a Corvast hegyi erődöt.
Szerezzük meg épségben az energy collection repository-kat.

Szárazföldi erőink csak egyetlen úton juthatnak célba – mind a 4 ellenséges bázison keresztül, a szigeteket összekötő hidakon át. Ez a nyilvánvaló nehezítés mellett előnnyel is jár, mert az ellenséges csapatok szintén csak egy irányból támadhatnak. Mivel a pálya teli van légvédelmi tornyokkal, a légierővel nem nagyon érdemes próbálkozni. Az induláshoz kapott két Decimator tank remek fegyver – sok HP és pajzs, 2 lövésből kiszedik a legerősebb mechet, és az épületeket is hamar lerombolják. 4 köztársasági bázis állja utunkat a Corvast erődig. Ezek az ellenfelek nagyjából azonos erővel indulnak velünk, annyi előnyük van, hogy védelmi tornyaik is vannak, illetve a 4-es számú (zöld) csapat még néhány nehéz mechet és egyéb egységeket is kapott, hogy ellen tudjon állni egy esetleges korai rohamnak. Ez persze nem akadályozhat meg bennünket, hogy a játék elején egyből lerohanjuk az ellenfelet. Tehát, kezdjük építeni a bázist, de Sev'Rance a 2 Decimatorral és a fejvadásszal induljon el a zöld bázis felé. Parkoljunk le pár képernyőnyire a bázistól, majd Sev'Rance-szal rohanjunk be és mutassuk meg magunkat. Amint látjuk, hogy az őrjárat megindult felénk, pucoljunk visszafelé a Decimatorok mögé. Elsőként a fejvadászok érkeznek meg, majd nem sokkal később a mechek is. Ha elég messzire mentünk, akkor le tudjuk győzni a támadókat anélkül, hogy bárkit is elveszítenénk. A zöld bázis ezután már védtelen, mivel még csak farmjai és dolgozói vannak. A bázis lerombolásakor érdemes néhány droidot is átállítani a mi oldalunkra. Ezután készüljünk fel, mert északról (az első híd felöl) egy kisebb vörös támadócsapat érkezik, akiket a Decimatorok simán elintéznek. Innentől kezdve gyakorlatilag menetből le tudjuk rombolni a többi köztársasági bázist is. Miközben araszolunk előre, folyamatosan építsük és fejlesszük a bázisunkat is, és néhány sith lovaggal valamint gyalogság elleni strike mechel erősítsük meg a támadó csapatot. Én innentől kezdve csak 6-8 fős gyalogos támadó csapatokkal találkoztam, akiket könnyedén sikerült elintézni. Az egyetlen problémát a csapatokat vezető jedik jelentették, ezekre figyeljünk, nehogy beszivárogjanak a hátországunkba. Amint lehet, építsünk egy erődöt, ahol 3-4 fejvadászt kiképezve ez a probléma is megoldódik. A gép még repülőket sem használt, és meg sem próbált szárazföldi csapatokat ledobni a bázisom közelébe – folyamatosan szemből támadott, minimális erőkkel. Lehet, hogy ennek a korai támadás volt az oka. A **7-es** ponton lévő bázis utáni hídnál vár az utolsó erőpróba – a Corvast erődöt védő csapatok azonnal támadnak, amint a híd közelébe érkeztünk. Ha ezt a támadást hárítjuk, csak elszórt védekezéssel találkozunk. Semmisítsük meg a **2-es** ponton található Citadelt, és vége. Megcsináltuk!



1 – Start
2 – Mt. Corvast Citadel
3 – Jedi Holocron
4, 5, 6, 7 – köztársasági bázisok

CONFEDERACY 6. – INTO THE GRID

Célok:Semmisítsük meg a pajzsenergia-ellátó épületet a 426. aszteroidán. Legalább 1 szállítóhajó meneküljön meg.

Első célunk a térkép közepén lévő nyersanyagraktár legyen. Odafelé elég sok légvédelmi toronnyal találkozhatunk. Sev'Rance hajója a kulcs: ugyan transporternek van elnevezve, de valójában egy remek vadászgép, ami ráadásul automatikusan gyógyul is. Tehát vele derítsük fel a légvédelmi tornyokat, majd a 4 air cruiserrel biztonságos távolságból semmisítsük meg őket. A vadászainkat tartsuk hátul a szállítók védelmére, Sev'Rance egyedül is el tud bánni a támadó ellenséges hajókkal. Miután elértük a supply depotokat, semmisítsük meg őket – így minden más körülöttük lévő épület a mi oldalunkra áll. Menjünk Sev'Rance-szal és a cirkálókkal az új bázisunk északi oldalára, hogy meleg fogadtatásban részesítsük a támadó földi seregeket. A vadászok kissé hátrébb álljanak, leszedegetve az első vonalon átjutó csapatokat. Figyeljünk arra, hogy cirkálóink hova lőnek – ugyanis saját földi egységeinket, valamint a nyersanyagforrásokat is megsemmisíthetik. Ezután létesítsünk bázist, és nyomuljunk az energiaellátó felé. Néhány nagy hatótávolságú ágyú és mech segítségével probléma nélkül eljuthatunk oda. A központi épület megközelítésekor számítsunk a köztársasági (vörös) csapatok nagyobb méretű ellentámadására – ettől eltekintve könnyű dolgunk van. Miután az épületet leromboltuk, mehetünk az utolsó pályára.

1 – Start
2 – Energiaellátó
3 – Supply depot

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ QUAKE 3 WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ COUNTERS. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**
☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **3190 Ft**		

Név: .....

Cím: .....

☐ **Csekket kérek** ☐ **Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést**

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

2002-ben alighanem megszületett a CRPG-k kategóriájában az év végi győztes, a TES 3. része, a Morrowind „személyében". Erről a gigantikus méretű játékról olvashattok most mindenfélét, persze nem teljes végigjátszást, hiszen a nemlineáris játékmenet miatt gyakorlatilag lehetetlen lenne hetek vagy akár hónapok alatt minden egyes küldetést fölkutatni. Szeretnék ezért inkább tippekkel, tanácsokkal szolgálni, a Morróval ismerkedőknek rávilágítani olyan megoldásokra, melyek hasznosak, de csak tapasztalat (v. jelentősebb időmennyiség) befektetésével találhatók/tanulhatók meg.

Előkészületek, morrowind.ini

Azt hiszem, nem mindenkinek van olyan hardvere, mellyel tökéletesen futna a progi. Nálam egy 900-as Celeronnal, a sajnos lassan hétköznapivá, majdhogynem minimumkonfiggá váló GeF2-es kártyával és 256 Mb memóriával nagyon jól elvolt, de természetes, hogy gyengébb gépeken akadozik. (Ne tekintsünk akadozásnak a helyszínek váltásakor történő töltögetést – ezen memóriabővítéssel segíthetünk igazán, illetve XP helyett 98 föltelepítésével –, sem pedig a szörnyetegek „bemesélésekor" érezhető pár másodperces megállást.) Ha valaki a számítógép-konfigurációján változtatva segítene gondjain, az az említett memória után processzort vagy gyorsabb winchestert szerezzen be. (Valójában a gyors merevlemez is a swappolás miatt kellhet.) Videokártyát akkor cseréljünk, ha GeForce3 kvalitásúra tudunk javítani – a 2-es sorozatok darabjaiból nem sok javulást tapasztalhatunk. (A pixel shader miatt nagyon szép a víz. Na nem mintha így olyan csúnya lenne.) De van itt nekünk egy ini fájlunk, amivel javíthatunk helyzetünkön, illetve pár hasznos opciót bekapcsolhatunk:

[General]

Screen Shot Enable = 1 – pillanatkép mentésének (print screen gombbal) engedélyezése;
Disable Audio = 1 – az audio letiltása; némely 3D-s hangkártyánál lefagyhat a program, ekkor a hardvergyorsítást csökkentsük, ha így is fagy, hardvercsere vagy ez az opció segíthet;
Subtitles = 1 – beszédfeliratok bekapcsolása.

[Light Attenuation]

UseQuadratic = 1 – ezzel párhuzamosan: UseLinear = 0 – egyes konfigokon gyorsítást eredményezhet a fényeffektek létrehozási metódusának átállítása;

[Map]

Show Travel Lines = 1 – a világtérképen jelenítse meg a silt strider-ekkel, a mágiával és a hajóval megtehető útvonalakat. Az én változatomban nagyon nem működött.

[Weather]

Hours Between Weather Changes=20 – az időjárás változások között ennyi óra fog eltelni. Ennek az értéknek az állítása már valamelyest csalásnak minősül (bizonyos „fertőző" esők miatt), de alapban kicsit sokszor változik az idő, tehát ennek a duplájára állítása sem elvetemült cselekedet.

Sunrise Time=6
Sunset Time=18
Sunrise Duration=2

Sunset Duration=2

A napfelkelte és -nyugta ideje, illetve az átmenetek hossza, órában. A napfelkelte simán jó 5-re is.

A játékon belül állítható néhány itt található érték, ezeket biztonságosabb onnan manipulálni, teljesítménynövelés végett az árnyékokat és a látótávolságot csökkentsük.

Karakterkészítés

A Morrowind legnagyobb hibája, hogy az itt elkészített karakterünkre nem reagálnak kellőképpen az NPC-k, s még a Wizardry 8-ban lévő „rendelj hősödhöz egyéni hangot" opció sincsen, így tulajdonképpen hiába van sokféle faj, arc, maga a váz csak váz marad. Mert én pl. egy büszke nordot indítottam, erre a sötét elfek simán leadják a „jól kivertük az aljas nordokat innen" szöveget, népem fiai/lányai pedig

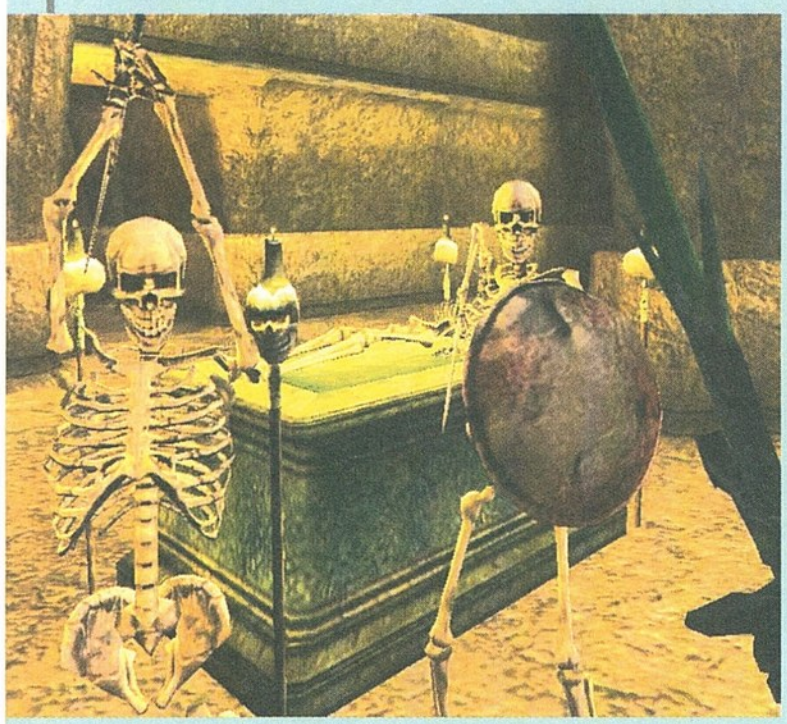
ugyanúgy felajánlják a „Nord" kulcsszót, amire kérdezve még el is kezdik mondani, hogy „MI, nordok ilyenek meg olyanok vagyunk...", teljesen figyelmen kívül hagyva, hogy egy testvérük áll előttük. Ezzel csak azt akartam mondani, hogy hiába tetszik meg nekünk egy faj/nép története, amit esetleg olvastunk valahol, a Morro szól annyira a karakter tápolásáról, hogy a könnyebb boldogulás végett nagy erőt véve magunkon a leendő osztályunkhoz megfelelő nemzet tagjaként alkotódjunk meg. Persze lehet szerepjátékosan is csinálni, én úgy tettem (bár akkor még fogalmam sem volt arról, hogy ez inkább hátrányomra fog válni). A „tíz sablonkérdés"-es generálás tetszett a legjobban, no nem mintha ez előnyt jelentene, hiszen a tudatosság jegyében sokkal erősebb lényt hozhatunk létre. A kérdések amúgy az ini fájlban is megtalálhatók, a hatásaik kiszámíthatók, de csak nagyjából. Én pl. úgy lettem crusader (lovag), hogy egy-két fölvetésre nem a legnemesebb választ adtam. (Pl. nem szeretek tartozni senkinek, nekem se tartozzanak, ilyesmi.) Egy alig eltérő 10-es után a progi sima harcost hozott össze. Szóval kicsit zavaros a dolog, mindenesetre a crusadert magamhoz passzolónak éreztem. (Aki varázslóként akar kezdeni, az persze válassza a „gyógynövényeket gyűjtögettem az erdőben" típusú feleleteket.)

A tudatos út a foglalkozásunk konkrét megjelölése vagy egy saját rend összeállítása. Ez utóbbit csak profiknak javaslom, bár a cikket végigolvasva szerintem kb. elegendő információ gyűlik össze az „önálló munkához". (A gyári változatok pl. előállíthatók a custom módszerrel is.)

A meglévő osztályok a pontosztásos RPG-rendszerek sémáit követik: ha mindenhez érteni szeretnénk, akkor egy semmire sem jó léhűtőt kapunk, aki komoly hátrányban van a világ többi lakójával szemben. Tetszik vagy sem, az egyetemes tudás, még ha Blaise Pascal fennen hirdette is annak nagyszerűségét, nem megszerezhető, különösen abban az életkorban nem, melyben karakterünk kezd. (Főleg, ha tudásnak minősítjük a fejszékkel csapkodást is!) Azonban – ismét csak a valós élethez hasonlóan – az sem megoldás, hogy szakbarbárkodunk egy sort, azaz figyelmen kívül hagyva saját érdekeinket eldöntjük, hogy mi Bádogöklű Jenőként fogunk szétcsapni mindenkit, 500-as fegyverszakértelmekkel, a többi képzettség pedig le van ejtve. Az alternatívkodásra sem

Morrowind a legjobb hely: elbóklászhatunk magunkban a kitalált nagyonszerepjátékos karakterünkkel, alakíthatunk duálszemélyiségű bretont, aki éjszaka tolvajkodik, nappal meg városőr, eljátszhatjuk, hogy az egyik én nem tud a másikról, és meglepődhetünk, amikor őrként önmagunk éjszakai rejtekhelyére bukkanunk. De EZ nem az a játék. „Számítógépen" vagyunk, helyesebb azokra a súlypontokra rákoncentrálnunk, melyekre gépünk rendesen tud reagálni.

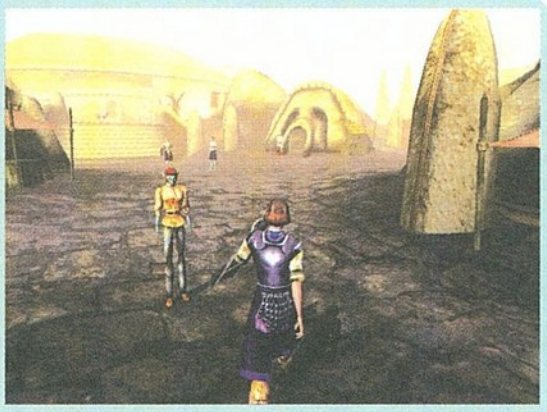
Így legtanácsosabb egy kevert osztályú karaktert adnunk önmagunknak, aki harcolni és varázsolni is tud. Ha ezek nagyjából egyensúlyban vannak, akkor nincs szükség a tolvaj szakértelmekre; ha nem vagyunk elég nagy varázslók, a zárnyitó varázs iskoláját (ami spec. az alteration) nem ismerjük eléggé, akkor bizony

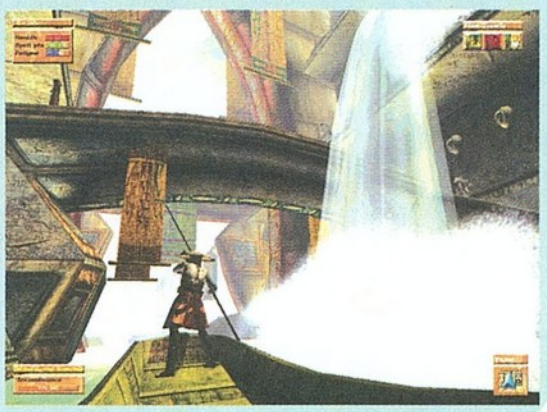


gondban lehetünk zárt ládikák, ajtók előtt állva. Az is gátolhatja a fejlődésünket, hogy egy adottságunkhoz tartozó szakértelmet tanulással a főértéknél magasabb szinten nem sajátíthatunk el, így egy nagyon ügyetlen karakter mondjuk 25-ös agility-vel csak 25. szintig taníttathatja magát zárnyitásban. Ha viszont léptennyomon ajtókkal bíbelődik, akkor egyrészt fejlődik a szakértelem, másrészt szintlépéskor is előnyösebb helyzetben lesz:

Szintlépés
Szintünk attól függően emelkedik, hogy mennyi képzettségünk fejlődött használattal. Kb. 10 szakértelem-fejlődést követően szintet lépünk, és az alapján, hogy milyen dolgokkal foglalkoztunk (mi volt az a „kb. 10"), oszthatjuk el az adottságokra kapott 3 egységet. Ezért nehéz harcosnak iq-t fejleszteni, hiszen végig üt-vág, nő a fegyveres tudása, a védekezése (páncélhasználat, ilyesmi), és így javarészt az erőnket vesszük igénybe. Érthető, hogy szintlépéskor az 5-ös szorzót kap a rápakolt egységre, az iq meg egyest. Segítségként annyit, hogy ügyességünk fejlesztése végett nyitogassuk ki az összes zárt ajtót, ládát (elvétve jár érte büntetés), iq-hoz vegyünk gyógyítóvarázst (ezt mindig van alkalmunk ellőni)+fortify magicka, restore magicka italokat, kitartásunkhoz pedig az állandó futásnál nincs jobb tréning.

Harc
És akkor egy picit a harcról is... Talán elsőre nem mindenkinek tűnik fel, de három támadási formánk van: csapás, szúrás, vágás (chop, thrust, slash). Ezeket az egérrel és mozgással kivitelezhetjük: mindegyik a bal gombbal történik, a lesújtáshoz más nem is kell, a szúráshoz előre/hátra, a vágáshoz oldalra lépkedjünk (strafe). A mozgásból adódik, hogy elég kaotikusra sikerülhetnek a gyakran ficánkoló ellenfelekkel vívott küzdelmek, akit ez idegesít, az vagy kapcsolja be az options-ben az „always use best attack"-ot, vagy használjon choppoló fegyvereket. (Balták, kétkezes kardok, ütőfegyverek.) Szúráshoz legjobbak a dárdák (spear), vágáshoz a szablyák (sabre). A legsokoldalúbb kategória a long blades, a hosszú pengék ugyanis pallost, görbe kardot, hosszúkardot, katanát is magukban foglalnak, így mindenféle támadás korrektül kivitelezhető velük.
Fontos szerepet kap a fáradtságunk, a zöld fatigue, aminek csökkenésével célbatalálási esélyeink is romlanak. A harcnál említeném meg a mágiától mindenáron tartózkodni kívánók számára elengedhetetlen távolsági fegyvereket. Remek szórakozás ugyan föllevitálva lődözni a lent acsargó bestiákat, aki viszont csak italból és tekercsről ismeri az ősi formulákat, annak gyengítő igék hatása alatt, amikor az elsatnyult izmok miatt túlterhelődünk, s mozdulni sem bírunk, életmentő lehet egy előhalászott íj.
Nyilván nem jár gond nélkül a lődözés, a nyílvesszők pótlása folytonos probléma, de szerencsére az utánpótlás könnyen beszerezhető a különféle kereskedő szellemű NPC-ktől.
A neten gyakran átkozott két effektussal zárnám ezt a részt: az egyik, a nagyobbik gond, hogy nem látszódik az ellenségünkön a sebzés, meg az, hogy éppen milyen állapotban





van. No igen, ez egy igazi probléma, ezzel nem tudunk mit kezdeni. Használjunk potion-t, spec. képességet, mindenféle turbót, s ha így elintézzük az adott ipsét, akkor nyert ügyünk van: a fajtájabeliekről kb. tudhatjuk, hogy milyen kaliberű erőt képviselnek. Értelemszerűen, ha még 3 ilyen van a környéken, akkor rosszfelé keveredtünk... Sajnos a „nem látszódó sebzés" miatt ezúttal elmaradnak a jóféle szörnyes táblázatok. Helyettük beszélnék a másik rákfenéről, a nyekkenésről, térdrerogyásról, elterülésről, vagy amit akartok. Ha nagy csapás ér minket (ez általában felülről, egy iszonyú fejszétől szokott érkezni, a feladó rovatban egy böhöm nagy barbárral, lehetőleg nord vagy ork fajból), az előző mondatban felsorolt mozgássort végzi karakterünk, ami több szempontból sem jó. Először is, a földre roskadunk, és egy jó ideig (több másodpercen keresztül) nem tudunk ütni. Másodszor a védekezésünk is szinte nullázódik, az ekkor ért támadások jókora fájdalmat okoznak karinknak. Harmadszor pedig teljesen szétmegy a páncélzatunk, amit lehet javítani/javíttatni, amint képesek leszünk rá.
A vicc az egészben, hogy míg az ellenség sorait erősítő brutális arcok egy sima vas fejszével véghezviszik e rémítő tettüket, addig mi erre csak igen ritkán (vagy magas szinten, megfelelő cuccal) vetemedünk.

Rövid kardokkal, tőrökkel még akkor sem. Ezért ha netalán tisztán varázslók, esetleg könnyűpáncélos gyalogsági egységek vagy tudom is én milyen besorolású, kevésbé agyonbádogozott útkoptatók lennénk, akkor igyekezzünk ellenfelünket vagy lebénítani (a paralyze varázslat könnyen tanulható/elmondható) vagy távolról megsorozni, hogy a reménytelen közelharcban megfelelő fórral indíthassunk. Ha elmulasztjuk ezeket a lépéseket, vagy eredménytelenül alkalmazzuk őket, akkor hamar alulnézetből leshetjük elvetemült ellenünk könnyű diadalát. Gyakorlásként ajánlanám a hla oad-i barbárt, de erről majd később...
És még egy dolog: harc közben LEHET menteni, elfutni–aludni–visszajönni viszont nincs értelme, mert a villamossal nem csak kis Balázs aluszik, hanem a legyőzendő rosszarcú is, és vígan maxra kerül, mire odaiparkodunk hozzá „adj vért!" felkiáltásokkal.

Tárgyak, inventory
A tárgylista használata elég egyszerű: fogjuk meg a vizsgálandó cuccot, és kattintsunk vele a figuránkra. Ha ez páncél, fegyver, fölvételre kerül (ami rajtunk/kezünkben volt, az meg levételre), és kis keret jelzi, hogy használatban van. Zárnyitáshoz ugyanígy kézbe kell venni az álkulcsokat (lockpick), javításhoz a kalapácsokat, stb. A megterheltségre nagyon vigyázzunk, mert a kezdeti szakaszban, amikor még minden egyes szeptim számít, feltehetőleg nehezebb dolgokat (páncéldarabok) akarunk majd pénzzé tenni. A hadba induló karakterünket a TAB folyamatos nyomva tartásával+egérrel navigálással csodálhatjuk meg.

Kereskedés
Újabb problematikus rész: a kereskedés. Nem mindegy ugyanis, hogy mit, hol és kinek próbálunk meg eladni. Az alkimista nem vesz kardot, a kovácsot nem érdeklik a varázstekercsek. A legjobb talán az általános bolt, a trader, ő szinte mindennel üzletel. Sajnos előbb-utóbb nem találunk majd a cuccainkra vevőt, mert a kasszák általában egy-két ezrest tartalmaznak. A céhvezéreknél szokott lenni 2-5 K arany, de hát az sem túl sok. Őszintén szólva nincs megoldás az igazán nagy értékek leadására. Jó, be lehet tenni egy félmillióval rendelkező Rockefellert (a neten valaki csinált is hasonlót), de úgy nem az igazi. Nem túl nagy gyógyír, hogy egy idő után újragenerálódik a seftesek pénzállománya, meg hogy néha fölbukkan náluk ezreket kóstáló zsákmány is, mert ettől a custom tárgyak, varázslatok ugyanúgy aranyba kerülnek, és ugyanúgy nem tudjuk őket megfizetni. Viszont jó poén, hogy ha egy menő ruhát, pajzsot, fegyvert adunk el, akkor a vevőnk egy pillanat alatt magára ölti, és a játék további részében abban/azzal kóricál.

Könyvek
Korábbi RPG-khez hasonlóan a könyvek olvasáson kívül képzettségek növelésére is jók. Mivel ezek csak 1-1 pontot jelentenek, nem részletezném hosszasan, hogy melyik milyen szakértelem tanulását segíti. Fontos viszont, hogy még a könyvárusnál is elolvashatók (csak nem kell a „take"-re kattintva a polcról levenni őket), mondjuk ezt én kicsit furcsának tartottam, de – átértelmezve az EA Sports-os szlogent – „if it's

in the game, it's in the game", szóval ha a készítők ezt így tették be, akkor lelkük rajta. A pár aranyba kerülő guide to <városnév> lapokat azért érdemes beszerezni, ha meg szeretnénk ismerni a világ településeit. Ezek az infók – miként a legtöbb papírra vetett társuk – elérhetők NPC-k révén is, tehát a vámpírokról nem csak a Vampires Of Vvardenfell kötetekből szerezhetünk infót, hanem NPC-ktől is. (A könyvekből leszűrt tudás nem jelenik meg a beszélgetések témalistájában.)

Varázslatok

A varázsló karakterek legjobban saját igéikkel tudnak működni, de harcosok számára is jobb, ha testreszabjuk a megfelelő varázsokat, hogy az adott szinten minél kedvezőbb hatással és aránylag nagy eséllyel tudjuk létrehozni. Az egész úgy működik, hogy amint fölös 100-300 pénzünk van, felkeressük az első utunkba eső mage's guildet, ahol ahhoz a figurához fordulunk, akinek spells/spellmaking menüpontjai vannak. Nem árt, ha foglalkozunk az eladó varázslataival is, mert ezután győzködnünk kell, lehetőség szerint 10 ap-s bribe-bal, hogy 90-100-as hozzáállással mosolyogjon ránk. Ha ez megvan, akkor máris készíttethetjük a nekünk kellő medzsiket. Sajnos csak a meglévőink által kifejtett hatásokkal dolgozhatunk, azaz ha van tűzsebzést okozónk, akkor beválasztható a fire damage mint leendő komponens, amúgy nem. Ezért nem árt minél hamarabb (ez a hamar azért simán jelenthet 5-8 szintet is!) beszerezni az alábbi hatású mágiákat (a formula neve lényegtelen, a készítők is csak úgy adtak valami titulust neki, az effekt a fontos), lehetőség szerint a gyengébbeket (olcsóbbakat), hogy aztán sajátot hozzunk össze:

– fire/frost/shock/poison damage: min. kétháromféle variánsunk legyen legalább két típusú sebzésből. Talán a fire/shock, fire/poison kombó a legjobb, érdemes ezekből egy-egy szurkáló (kis lényekre), egy átlagos (sima harcokra) és egy mega erősítésűt gyártani (főellenségre)...

– night eye/light: nagyon fontos, ha nem akarjuk folyton a monitor fényerejét maxra állítani, amint pislákoló fáklyákkal kezünkben botorkálunk... a light az erősebb (és így a költségesebb);

– chameleon, invisibility: álcázás és láthatatlanság.

– levitate: ez valójában repülés varázslat, nagyon aranyos, a lentieknek meg nincs esélyük; ha elmondtuk, tekintsünk az ég felé, és nyomjuk meg az előre mozgásért felelős gombot, máris fölszállunk.

– restore attribute: tulajdonságszívás visszaállítása; lehet, hogy sokáig nem fog kelleni, de ha lenullázzák a gonosz boszorkánymesterek az erőnket 0-ra, s mozdulni sem bírunk, akkor...

– restore health: gyógyítás.

– fortify magicka/intelligence: a max. varázspont tápolására kitűnő, az aktuális is nő szerencsére;

– bind <fegyvertípus>: mágikussá teszi az adott típusú fegyverünket, ez bizonyos teremtmények ellen elengedhetetlen, plusz a sebzésünk is kap egy kis turbót

– soultrap: ha van lélekkövünk (soul gem), akkor szörnyekre mondva ez a varázs a lény halála után csapdába ejti a lelkét, ami varázsfegyvereknél jókora bónuszokat jelenthet. Egyes varázslók tekerecsről idéznek erős lényeket, hogy aztán csapdába ejtsék esszenciájukat. Játszható lényekre (elf, breton, stb.) és vámpírokra nem hat.

– almsivi/divine intervention: deus ex machina, a legközelebbi templomhoz, szentélyhez teleportál minket. Nagyon hasznos.

A mágiánkat magunkra (self), a kezünk által érintett célpontra (touch) vagy egy távoli pontra (target) lőhetjük. Alternatívkodók kipróbálhatják a selfes tűzgolyót, de a program is vicces ám, mert a fényvarázst ő targetre alkotta meg, ami egy ellenfél esetén nem rossz, volt nekem is, hogy egy csontvázra fényt mondtam, aztán amikor sötét lett, akkor tudtam, hogy befellegzett szegény párának.

Ügyeljünk arra, hogy pl. a sebző igéknél is állítható a hatóidő (duration), ilyenkor viszont ugrásszerűen nőnek a költség oldal paraméterei. Persze ha van rá pontunk, nincs jobb egy maradandó méregnél. Általában azonban az adottságot szívó drain-ek kerülnek még aránylag megfizethető pontba hosszútávon is, ilyesmire alapul a „fáradtságevő" altatás is (sleep, drain fatigue).

Az igazán nagy varázserővel és kreativitással rendelkezőknek merem ajánlani a kombinációs varázslatokat, pl. egy levitáció+bind íj, ha a fentről lövöldözést nézem.

NPC-k

Egészen röviden szólnék az NPC-kről mint csapattagokról. Előfordul ugyanis, hogy kísérőnek szegődünk egy úrihölgy mellé, esetleg a küldetésünk során csapódik mellénk egy segítő. Ekkor jól vigyázzunk a futással, különösen a nagy kitartású karaktereknél, mert NPC-ink hajlamosak el-elmaradozni, beakadni, eltévedni.

(Előtte még odakiáltanak nekünk, de addigra már járunk annyira messze, hogy ez alig hallatszik.) A legbiztonságosabb gyalog menni, vagy utazási eszközöket igénybe venni. Tekerccsel, varázslattal, stb. véghezvitt helyváltoztatás esetén elkallódnak szegénykék. (A legbiztosabb, ha beállásuk után azonnal mentünk.)

Céhek

A feladatok legtöbbje a céhek vezetőitől érkezik, már ha beléptünk az adott szervezetbe. (13 szövetkezmény létezik...) Mielőtt mindenhol kiváltanánk a tagságit, nem árt, ha felkészülünk arra, hogy a ranglétrán történő előrehaladáshoz a guild profiljába vágó szakértelmeinket erőteljesen fejleszteni kell. Az alapelvárás egyké adottság 30-as volta (ez lassan, egyesével nő), ez ált. nem gond, viszont egy 30,40,50,...-es főszakértelem megléte is elengedhetetlen, e mellé pedig két 10,15,20,...-as mellékszakot is elvárnak. Ha a varázslóknál az x. rangba lépnénk, akkor pl. 50-es illúzió, 20-as destruction és 20-as mysticism lehetnek ezek a képzettségek. Ezeken kívül egy rakás ránk rótt feladatot is végre kell hajtanunk, utána kattinthatunk csak magabiztosan az egyes vezetőknél az „előrelépés" pontra. Mit is jelent a jobb rang? Eleinte úgy tűnhet, nem sokat. Később azonban a céh minden tagja és csatlósa 100-zal

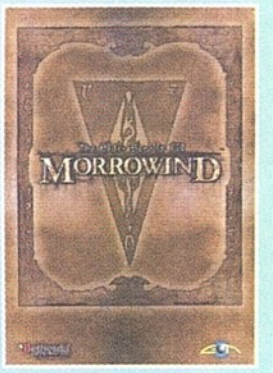
GAME INFO

Fejlesztő:
Bethesda Softworks
Kiadó: UBI Soft

Megjelenés:
2002-Május-31

Kategória: RPG

Honlap: http://www.elderscrolls.com/



viseltet majd irántunk, üzletelhetünk az átlagkereskedőknél jóval vagyonosabb vezérekkel, s esetleg a globális ismertségünk is nő. (Nem beszélve az egyre nehezebb kihívásokról, melyek sokáig motiválhatnak minket.) Csatlakozás előtt tanulmányozzuk a szabályzatukat is, mert szinte sosem engedik, hogy társainktól lopjunk, vagy azok egészségét károsítsuk. És gondolkodjunk, ne csak végrehajtsuk a parancsokat, mert nem mindenki az, aminek látszik...

Küldetések

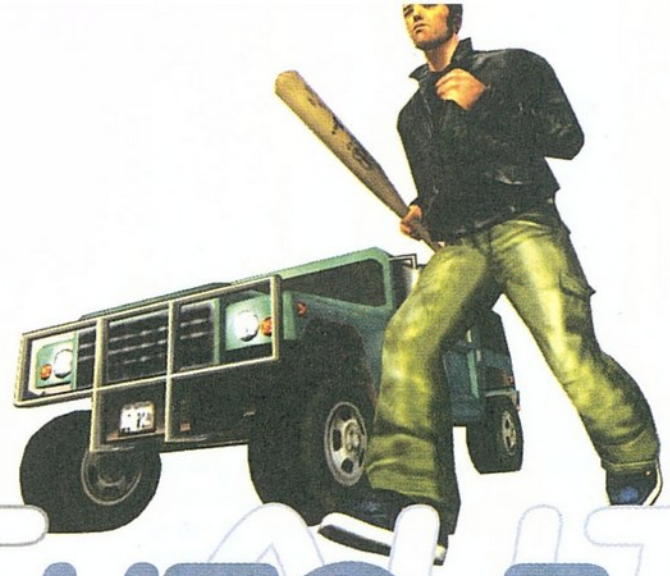
Korábban írtam már az ezekkel kapcsolatos mennyiségi tényezőről, mely megkerülhetetlen hegyóriásként tornyosul előttem, és mindenki előtt, aki hosszú napokat áldoz arra, hogy megismerje a Morrowindet. Én igazából hagytam, hogy a karakterem szerepe szerint történjenek a dolgok, amikkel elviekben nem értene egyet egy lovag, azt nem hajtottam végre. Így is nyíltak olyan kapuk, melyek csukva és talán rejtve is maradtak volna, ha a „csináljunk meg mindent" szellemiségben játszom.

Egy utolsó tanács

Javaslom mindenkinek, hogy – hozzám hasonlóan – merüljön el a táj szépségében, hagyja, hogy magával ragadja a világ; beszélgessen az

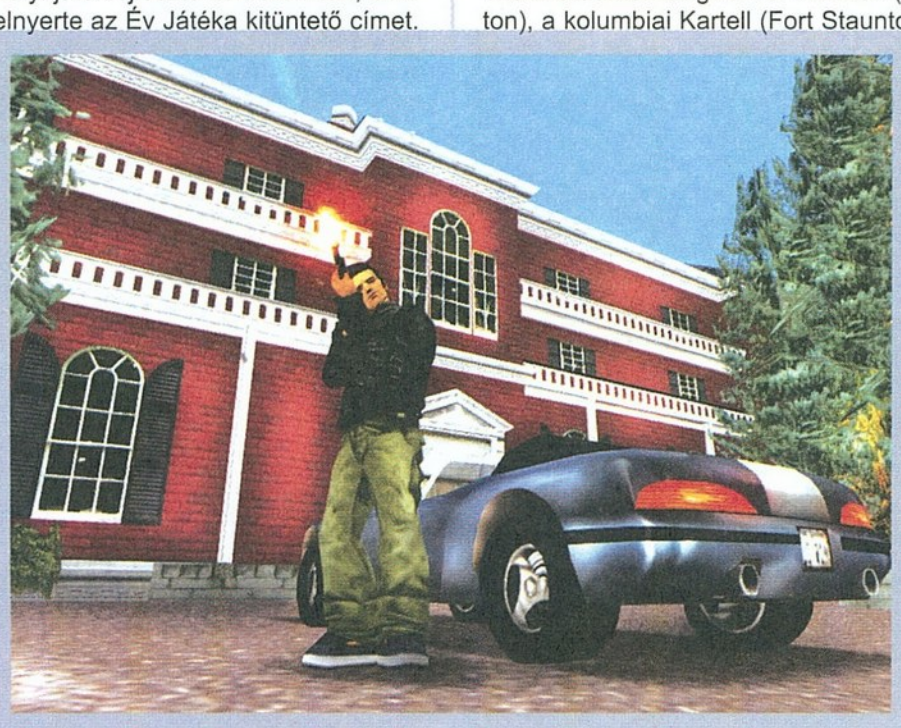
emberekkel, olvasson bele a könyvekbe, és kezdetben ne hajszolja a küldetéseket. Nem rohanunk sehová, időnk mint a tenger. Ha esetleg a neten történő „kinek van erősebb kardja"-szerű rivalizálás zavarna, akkor elég, ha belegondolunk abba, hogy a szerkesztővel bármikor 16 tonna atombombával felérő eszközt gyárthatunk, s máris érezhetővé válik, hogy NEM ez a lényeg. Annak ellenére, hogy rákoncentrál a program a karakterfejlesztésre, próbáljunk kicsit szemet hunyni az NPC-k hülyesége felett, és belefeledkezni a Morrowindbe. (Egy idő után aztán úgyis szúrni fogja ez meg az a szemünket, akkor pedig már oda lesz a varázs.)

sajoati

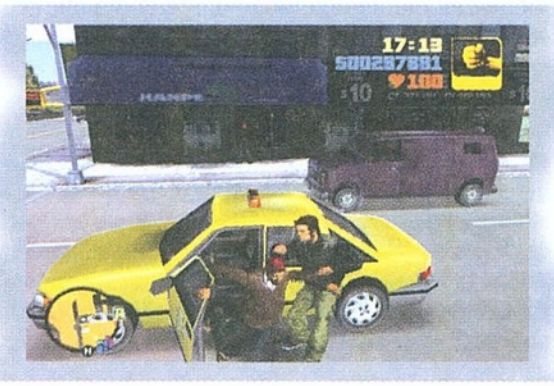


GRAND THEFT AUTO 3

A DMA/Rockstar jó öt éve valóságos forradalmat indított el GTA nevű játékával, hiszen a nagyszerű hangulatú, felülnézetes játékban végre átállhattunk a „másik" oldalra, autókat rabolva, fosztogatva, bűnözve.
A második rész már nem aratott akkora sikert. Jó volt, de mivel nem sok változást tartalmazott elődjéhez képest, nem váltotta be a reményeket. Mivel sokáig csend volt körülötte, sokan már azt hitték, vége ennek a szépen indult sorozatnak. Ám a Rockstar nem így gondolta: hamarosan bejelentették, hogy készül az új rész, teljesen átszabott köntösben, immáron teljes 3D-ben. A lassan szivárgó hírek és információk valami nagyon nagy dolgot sejtettek. Tavaly októberben jelent meg a GTA3 PlayStation 2-re, és a tavalyi játékfejlesztő konferencián, San Jose-ban elnyerte az Év Játéka kitüntető címet.



Eleddig minden konzolos eladási rekordot megdöntött, sőt május 20-án történelmet írt, mivel a világon elsőként nyerte el az eladásokat rangsoroló ELSPA dupla platina díját, mely 600 ezer eladott példány után jár.
Félévnyi portolást követően végre megjelent kedvenc platformunkra, és elmondhatom: tényleg szenzációs játék született, kötelező, klasszikus darab. Nem is egy játék, hanem több, hiszen szabadságfoka végtelen – egy hatalmas városban azt teszünk és oda megyünk, amit és ahová akarunk, minden ránk van bízva. Alapból van egy sztorivonal, szökött bűnöző hősünk különböző küldetéseket vállal be, ezek során újabb és újabb figurákkal ismerkedik meg, akik szintén megbízásokkal állnak elő. Ezeket akkor vállaljuk el és teljesítjük, amikor kedvünk tartja, hiszen a város számtalan felfedeznivalót, rejtett csomagokat, kis játékokat, mellékküldetések tucatjait kínálja – ezekről később még lesz szó.
Városunk, Liberty City három nagy területre oszlik. Portland az ipari övezet, ahol sok szegénnyel és munkanélkülivel találkozunk, igazán gyors autót itt csak a bandatagoknál találunk. A város központja Staunton Island, hatalmas felhőkarcolókkal, kereskedelmi központokkal és gazdag üzletemberekkel, jól szituált lakókkal. A leggazdagabb rész Shoreside Vale, pompás villákkal és luxuslakásokkal, tehetős polgárokkal és méregdrága sportautókkal, és itt található a repülőtér is. A három rész között autóval hídon vagy alagúton át, gyalogosan a metrón vagy vízi úton, motorcsónakkal közlekedhetünk, ügyesebbek akár egy kis repülővel: a Dodo-val is…
A küldetéseket előbb-utóbb kénytelenek leszünk elvégezni, mivel csak ezek teljesítése után nyílik meg a következő városrészbe vezető út. A város kerületekre van osztva, és összesen nyolc gang, bűnbanda uralja: Portlandban a St. Mark környékét az olasz maffia, Hepburn Heights negyedét a spanyolajkú Diablos, míg a kínai negyedet, Chinatown-t a kínai maffia, a Triád. Staunton szigetén a Yakuzák (Torrington), a kolumbiai Kartell (Fort Staunton) és a jamaicai Yardies (Newport) „osztozik", míg Shoreside Vale-ben a Hoods (Wichita Garden) és a Chosen Nines uralkodik. A küldetések során sajnos egyik-másik bandának keresztbe fogunk tenni, így hamarosan amerre járunk, golyózápor fogad majd minket.
Van egy érdekes vonzata bűnöző életmódunknak: a KRESZ, mint olyan ismeretlen fogalom a városban, így a zsarukat nem érdeklik, ha kiló negyvennel átszáguldunk a pirosban, és közben ronggyá törünk pár autót – amíg az nem a sajátjuk… Ha csak célba veszünk egy rendőrt, ha a szeme láttára vasalunk ki pár gyalogost, vagy esztelen őrjöngésbe kezdünk az utcákon, hamarosan komoly összetűzésbe kerülünk a rendőrséggel. Ezt a jobb felső sarokban látható csillagok jelzik (ezek az USA-ban rendszeresített, filmekből ismerős rendőrjelvények, én csillagnak fogom hívni az egyszerűség kedvéért). Erről később még lesz szó, a kérdés az, hogyan moshatjuk tisztára magunkat. Nos, ha csak egy csillagunk van, gyors elszeleléssel, és jámbor viselkedéssel azt könnyen letudhatjuk. Ezen kívül vannak tokenek (kék korong, csillaggal), amelyeket felvéve egy csillag eltűnik, két csillagot pedig úgy tudunk kitörölni, ha elmegyünk a minden városrészben megtalálható Pay'n'Spray műhelybe – ott átdukkózzák a kocsit, sőt teljes nagygenerálon is túlesik.
Ha a rendőrség mégis letartóztat, hamarosan minden fegyverünk nélkül megjelenünk a jard épülete előtt, 100 dollár óvadék ellenében. Ha meghalunk, a kórház előtt „materializálódunk", szintén puszta kézzel, és 1000 dollár levonás után – ezekről később még szintén lesz szó.
A játékban elég érdekes mentési szisztéma van. Minden városrészben van egy-egy búvóhelyünk, mely a radaron kis házikó ikonnal van jelezve (mindig a hozzánk legközelebbi bukkan fel rajta). Ha itt besétálunk az ajtón, máris lehetőségünk van 8 mentésre (ez sajnos a konzolos előélet maradványa). A mentés egyben pihenőt is jelent – közben 6 óra telik el Liberty Cityben. Minden búvóhelyen van egy-egy garázsunk, ide beparkolhatunk Portlandben egy, Staunton szigetén és Shoreside Vale-ben két-két autót. Ezek szintén elmentésre kerülnek, tehát visszatöltéskor ugyanott megtaláljuk őket. Bármilyen állapotban is állunk be a kocsival, a garázsban teljesen újjávarázsolódik!
Egy rossz hírem viszont van: sajnos a küldetések közben nem tudunk menteni! Épp ezért minden sikeres fő- és mellékküldetés után mentsünk egyet, fő a biztonság… A nyolc mentés miatt érdemes kicsit trükközni is: a fájlokat a Dokumentumok könyvtár GTA3 User Files könyvtárában találjuk, ha már nyolc mentésünk van, másoljuk át ezeket egy tároló könyvtárba valami kis kísérő txt-vel együtt, így később, ha szükség van rá, bármikor visszatölthetjük a régi mentéseinket! (De a fájl nevét magát ne változtassuk meg!)
A radar nagyon hasznos kütyü, segítségével nem fogunk eltévedni. Alapból a búvóhelyünk (kis ház), a telefonos mellékküldetések felvevő helye (telefon ikon), valamint megbízóink házai (az adott személy nevének kezdőbetűje) szerepelnek rajta, plusz az északi irány (N) megjelölése. Amint elkezdünk egy küldetést, ezek (az irányjelző kivételével) eltűnnek, és a radaron a célpont vagy célpontok jelennek meg, így könnyen elnavigálhatunk a megfelelő helyre – ám mivel vannak időre végrehajtandó küldetések is, és a radaron csak a kiépített utak vannak feltüntetve, tehát az átjárók, sikátorok nem, így alapvető fontosságú, hogy jól megismerjük a várost!



Jöjjenek először a fő küldetések leírásai, előtte azonban néhány gondolat. Mindenképp érdemes az alant leírt sorrendet követni, mivel így van felépítve a sztorivonal, és például Salvatore küldetései után a többiekét már nem hajthatjuk végre, nem beszélve arról, hogy Toni megbízatásainak végrehajtása után igencsak forró lesz a talaj számunkra a kínai negyedben.

Mivel Salvatore megölése után nemsokára már a maffia is vadászni fog ránk, azt javaslom, hogy aki 100%-ra akarja hozni a játékot, először szedje össze a titkos csomagokat (ez mind a város megismerése miatt jó, mind a csomagokért járó fegyverek elérésére – lásd később –, mind azért, hogy nőjön az állóképességünk. Ugyanis minél többet gyalogolunk, annál tovább leszünk képesek futni, és ez később fontos lehet!), valamint az egyéb mellékküldetéseket (pl. Rampage, Toyz) is, vagy a mentős, rendőrös és tűzoltós feladatokat (lásd később), és amint lehetséges, a telefonos megbízatásokat is!
És még valami: bár rengeteg cheat van, amellyel lehet mindenféle jóságot, fegyvert, tankot szerezni – ezekkel könnyen letudhatjuk a küldetéseket –, az igazi móka és az igazi fegyvertény a játék végignyomása ezek nélkül!

Portland

Luigi

1. Luigi's Girls: Alapküldetés bemelegítés gyanánt. Fel kell vennünk Misty-t a kórháznál, és visszavinni Luigi bárjához. Szerezzünk egy autót, Misty-t (és ezentúl minden célpontot) a térképen rózsaszín négyszög jelöli, amint odaérünk, a már ismerős kék „aurában" kell megállnunk (vigyázzunk, át ne hajtsunk a lányon, nekem sikerült). Amint visszaértünk a bárhoz, zsebre tehetjük első küldetésünk fizetségét.

2. Don't Spank Ma Bitch Up: Ez se egy bonyolult dolog. Meg kell leckéztetnünk egy dealert, aki Luigi lányainak újfajta kábszert árul: szétcsapni a seggét, meg- és lefújni a kocsiját. Rajta! Szükségünk lesz egy baseballütőre, ezt már remélem, mindenki felvette a búvóhelynél, ha nem, Luiginál is lesz egy. Menjünk a jelzett helyre, szálljunk ki és csapjuk le a fószert (nagy kék nyíl jelzi), majd üssük addig, míg mozog. De egyszerűen el is gázolhatjuk, tök mindegy. Ha kipurcant, üljünk be a kocsijába (Stallion), irány a Pay'n'Spray, dukkó, nagygenerál, aztán mehetünk Luigi garázsához a kórház mellé. Ennyi.

3. Drive Misty For Me: Könnyű, átkötő küldetés, hogy megismerkedjünk Joey-val. Szerezzünk egy kocsit, és menjünk Misty-ért. Álljunk a kék jelbe, és dudáljunk (alapban: jobb SHIFT).
A lány beszáll, vihetjük Joey műhelyéhez, figyeljük meg jól az utat (a legegyszerűbb, ha a rendőrség felé megyünk, és egyenesen átvágunk a két utat elválasztó füves részen). Ennyi, jöhet a mozi.

4. Pump Action Pimp: Jó kis gengszterkedés. A Diablo bepofátlankodott Luigi területére – ismét egy kis leckéztetés következik. Szerezzünk valami jó erős, ügyes kocsit, én javaslom a taxit, ne a régi, lekerekítettet, hanem az új szögletest. Oké. Igazából nem lesz szükség a pisztolyra, de ha már ingyen van… Menjünk a fegyverbolthoz, de ne be, hanem a mellette lévő sikátorba, a bolt mögötti udvarban vár ránk a 9 milliméteres. Ezután kapjuk el a spanyolokat. Izomból bikázzunk bele jó párszor a kocsijukba, majd kissé távolabb álljunk meg, ekkor kiugornak, és rohannak felénk, hogy leverjenek, mint vak a poharat. Ne várjuk meg, egyszerűen hajtsunk keresztül rajtuk párszor! Ha végük, ugorjunk ki a kocsiból, és szedjük össze a fegyvereiket (puska, Uzi) – pénz, lőszerszám, jó kis küldetés!

5. The Fuzz Ball: Hehe… Luigi lányait el kell vinnünk a rendőrbálba . Hogy teljesítsük a küldetést, legalább négy lányt ki kell tennünk a megadott ponton. Itt lehet trükközni. Aki a hagyományos módszer híve, szerezzen egy kocsit (pl. taxi), irány a lányok, egy személyautóba max. 3 lány fér be, tehát legalább kettőt kell fordulni. De. A kikötővel majdnem szemben (a bejáratához legközelebbi kereszteződésnél) van a buszparkoló, onnan elköthetünk egy járgányt még a küldetés előtt. Ebbe ugyanis az összes lány belefér, bár ez valamivel lassabb jármű, és manőverezni is nehezebb vele. Kinek-kinek ízlése és képessége szerint, de jó tudni, hogy minden lányért egy ezrest kapunk!

Joey

1. Mike Lips Last Lunch: Jópofa küldetés. A Fiorelli testvérek sok pénzzel tartoznak Joey komának, mi leszünk a végzet intő keze... A feladat: ellopni Mike „Lips" Fiorelli Idaho-ját az étterem elől – nem nehéz, se riasztó, se őrök –, elvinni 8-Ball műhelyébe, aki beszerel egy bombát a kocsiba, majd óvatosan visszavinni a kocsit oda, ahonnan elhoztuk, pontosan úgy beparkolva, ahogy volt. Ezután az akció gombbal (alapban: bal egérgomb) élesíteni, kiszállni, és tisztes távolságból megszemlélni munkát gyümölcsét. A feladat egyetlen nehézsége az, hogy nem szabad, hogy megsérüljön az autó. Ám elég sok időnk van rá, úgyhogy csak óvatosan!

2. Farewell Chunky Lee Chong: Itt az idő, hogy egyszerre két gang figyelmét is felhívjuk magunkra… Chunky Lee Chong, akinek a kínai negyedben van egy kis nudlistandja, összeszűrte a levet a kolumbiaiakkal. Ezt nem tűrhetjük… Oké, lássuk a medvét. A küldetés azért nem egyszerű, mivel a stand egy elzárt terület közepén van, ráadásul a Triád pár testőre is ott figyel.
Két megoldás van:
1. Parkoljunk le, fegyver a kézbe, rohanjunk oda, és gyorsan lőjük le a ferdeszeműt –

OFF-ROAD PONTVERSENYEK

Az ügyes kezűek négy off-road pontversenyen vehetnek részt, amelyek elég nehezek, és alaposan megizzasztják a vállalkozókat. Az alábbiakban egy kis segítséget adok ezekhez:

1. Patriot Playground
Portland Trenton negyedében, a kikötő melletti Supa Save előtt álló Patriotba szállva kezdhetjük el ezt a versenyt. 15 ellenőrző ponton kell átmennünk, 5 perc alatt, bármilyen sorrendben. Ha egy ponton átmegyünk, a következő eléréséhez 20 másodpercünk marad.
Egy lehetséges sorrend: az első EP (ellenőrző pont) legyen a parton lévő, a kikötő mellett. Tolatva érintsük meg, hogy több időnk legyen!
A 2. jobbra, a kis peremen lévő, majd a 3. tovább a hegyen, a vasút alatt. Óvatosan, innen könnyű lecsúszni!
Irány vissza a parti sziklához. Fel a szikla tetejére, a széléről elérjük a 4. EP-t. Az 5. igen nehéz, mivel a szikla széle alatt van, könnyű átrohanni felette, javaslom, hogy váltsunk felső kameranézetbe, hogy meglássuk, hol lehet lemenni. A 6. a parton, a víz közelében lévő, csak bele ne essünk a tengerbe! Irány a nagy kőív, ott a 7. EP. A 8. az itteni nagy szikla alatti, majd vágtassunk keresztül a parton a 9.-ig, ez megint nagyon veszélyes a víz közelsége miatt. Most egy éles forduló, és fel a hegyre, jobbra hátul a kis peremen ott a 10. Jön egy kis hegymászás, a hegytetőn Salvatore villájánál vár ránk a 11. és 12. EP. A 13. szerencsétlen szám, a villán túl a nagy kőív tetején találjuk ezt az EP-t, a visszaút életveszélyes. Irány a villa eleje, majd le a hegyről, a kanyaron túl ott a 14. EP. Vissza fel a villához, a szikla másik széléhez, és lefelé a peremén a 15.-hez! Gratulálok!

2. Ride In The Park
Staunton szigetén, a belleville-i parkban van egy kis tó, a szélén lévő faház előtt találunk egy Landstalkert, ebbe beülve indul a következő verseny. 2 percünk van 12 EP elérésére, az egyes pontokat 10 másodperc alatt kell elérni. Nehezebb feladat, mint az előző, mivel a Landstalker nem olyan jó hegymászó, mint a Patriot!
Irányzékoljuk be az autót a kis stéggel és az 1. ponttal szembe, majd tűz! Nehéz feladat, hiszen keresztbe kell mennünk, és könnyen fennakadhatunk valamelyik cölöpön! Ugrás a vízbe, balra fel egyenesen a kis szigetre, itt a 2., majd ugrassunk le egyenesen, tovább a szemben lévő kerítésig, ott jobbra fordulva elérjük a 3. és 4. EP-t, kissé visszafelé pedig az 5.-et. Ezután irány Ray kedvenc vécéje, odalent megtaláljuk a 6. pontot, fel a lépcsőn, egyenesen a szoborhoz vezető lépcsőre, ott a 7. Irány vissza, a korlát mellett ott a 8. pont, majd a kis híd körül elérhetjük a 9., 10. és 11. EP-t is. Ezután irány a park túlfele, ahol ott árválkodik a 12. EP, és zsebre tehetjük jutalmunkat…

3. Multi-story Mayhem
Ez egy trükkös feladat, mivel nem olyan kézenfekvő, mint az előzőek. Kell szereznünk egy Stallion-t, és azzal behajtani az ominózus parkolóházba Staunton-on, a Pay'n'Spray és az Asuka házához vezető út között. Ha odabent találunk egy ilyen járgányt, tolassunk ki az útra, szálljunk ki belőle, majd hajtsunk vissza!
20 EP-t kell megérinteni 2 perc alatt, bármilyen sorrendben, ha áthajtunk valamelyiken, az 5 másodpercet hozzáad az időnkhöz – elég hálás dolog, de így se lesz könnyű dolgunk. Itt nem lehet itinert adni, célszerűen szintről szintre kell haladni, az utolsó EP a levegőben van, tehát rá kell ugratni a legfelső szint rámpájáról!

4. Gripped!
Újabb Patriot-verseny, Shoreside Vale-ben, a Cedar Groove-ban lévő parkban és környékén. 20 EP, 5 perc alatt, tetszőleges sorrendben, mindegyikre 15 másodperc van. Hajrá!
Az 1.-t megtaláljuk, a földúttól balra, fent a jókora sziklán. A 2. a túloldalon van, de ne szemből kapjuk el, hanem a balszélén körbeautózva érintsük meg. A 3. a hegyoldalban van, a legjobb kapaszkodó a 2. ponttól jobbra található, majd tovább föl a 4. és 5. pontért – és egy kis extra időért! Menjünk át a hegytetőn, és óvatosan balra a 6. pontig. Továbbra is óvatosan a hegygerincen a 7. EP-ig, amit jobbra hátul találunk. Oké, a hegyes rész megvan, mehetünk az utcára! Menjünk felfelé egy kicsit, a 8. EP a szikla szélén vár ránk. Tovább fel az emelkedőn, majd a lezárt alagútnál térjünk le az útról jobbra, könnyen megtaláljuk a 9. pontot, majd egy hosszú hegymenet után ott a 10. is, majd balra a 11. Irány balra, a szikla mellett, Cedar Groove házai mögött a 12., majd tovább a város felé a 13. pontig. Óvatosan a sziklaperemen a 14. ponthoz, majd kapaszkodás felfelé a 15. ponthoz. Óvatosan, finoman fékezve le a hegyről, a 16. elég veszélyes helyen, a szakadék szélén figyel. A 17. fönt a magas égben, csak egy Patriot érheti el… Ismét lejtmenet, még óvatosabban, mint az előbb, a 18. pontra. A vége egy könnyű levezetés, a 19. EP-t visszafelé, sima terepen érhetjük el, majd az utolsó, a 20. az alagút bejáratánál kéklik. Ennyi…

misszió vége. Ám sajna előfordulhat, hogy a fickó elmenekül – a terület mindkét felén van egy-egy Perennial típusú kocsija. Ilyenkor utána kell menni, megállítani, összetörni – nem könnyű, érdemes erre készülve a rendőrség elől elkötni egy járőrkocsit: ha Chong elé vágunk szirénázva, a kínai megáll és kiugrik, el lehet intézni.
(A szirénát jó, ha előre aktiváljuk: miután elkötöttük az autót, álljunk félre valahol, és jó

hosszan dudáljunk, a következő dudanyomásra már a sziréna fog bekapcsolni, a következőre pedig ki.)
2. Egyszerűen lopjuk el az egyik Perennial-t, és vigyük 8-Ball műhelyébe egy kis bombaszerelésre, egy ezresből megússzuk. Ezután vigyük vissza a kocsit, kerüljük meg a tömböt, és az ellentétes oldalról támadva kergessük bele a jó Chongot, majd futás… (Aki biztosra akar menni, a másik menekülőautót is megpreparálhatja, vagy egyszerűen elviheti onnan.)

3. Van Heist: Érdekes és izgalmas, de nem könnyű küldetés. A kínaiak egyik pénzszállító autóját kell ellopnunk, és a kikötőbe vinni. Az autó páncélozott, így az egyetlen mód, hogy jól összetörjük (ezt a jobb felső sarokban egy kijelző mutatja), ekkor kiugranak az őrök, rajtuk áthajtunk, majd irány a megjelölt hely, a kikötőben a garázssor. (Tipp: jegyezzük meg a helyet – a második, egyébként az egyetlen nem számozott ajtajú garázs, ide máskor is hozhatunk Securicar-t [bár elég ritka autó], 5000 dollárt fizetnek érte!) A gond persze az, hogy a zsaruk könnyen ránk ugorhatnak, és vagy elkapnak, vagy mi törjük össze a kocsit ijedtünkben, ami a küldetés végét jelenti.
Jöjjön néhány ötlet:
1. Érdemes a feladatra valami masszív járművet beszerezni. Javaslatok: a kikötőben, a kaputól jobbra, hátul egy Linerunner (kamion), a kikötővel szemben a már említett busz, vagy a kikötő melletti Supa Save parkolójában a Patriot (bár ha beülünk, elindul egy kis játék, ilyenkor hajtsunk ki onnan, szálljunk ki, majd vissza!).
2. Ha a két őr megmurdelt, a kocsi már a miénk. A zsarukat vagy úgy rázzuk le, hogy beugrunk egy másik autóba, és némi körverseny végén visszatérünk a ránk váró páncélkocsihoz, vagy a Securicarral elmegyünk a Pay'n' Spray-hez, ott 2 csillag eltűnik, a kikötőben van egy harmadik „anticsillag token" – de egyszerűen ezerrel bevágtathatunk a garázsba is, de nagyon vigyázzunk a pénzeskocsira!

4. Cipriani's Chauffeur: Újabb átvezető küldetés, ahol megismerkedhetünk Toni Cipriatival, Joey apja, a maffiafőnök Salvatore Leone kápójával. Annyi a dolgunk, hogy elvigyük az éttermébe – ám menet közben kéri, hogy ugorjunk be a kínai negyed egyik mosodájába egy kis „üzletre". A dolgok nem jól sülnek el, a Triád emberei ránk ugranak, úgyhogy menekülés, ezerrel az étteremhez! Itt két dologért kaphatunk extra pénzt: ha kinyírjuk a ránk rontó kínaiakat, és ha a kocsit nem törjük össze nagyon. Utóbbi nem könnyű feladat .

5. Dead Skunk In Da Trunk: A Fiorelli család egyik (frissen elhalálozott) tagja a Callahan Point útmenti kávézójánál lévő autó csomagtartójában vár sorsára – el kell vinni az autót Harwoodba, a roncstelep zúzógépéhez (ide mindig hozhatunk autót, pénzt kapunk érte). Amint odaérünk a megjelölt helyre, még ne szálljunk be az autóba! A parkoló egyik sarkában van egy szedán, az út túlfelén, a híd alatt, az alagút közelében pedig egy másik. Ezek a Fiorelli testvérek, akik amint elindulunk az autóval, ránk vetik magukat.
Két lehetőség van:
1. A hagyományos. Be az autóba, és ezerrel a roncstelepre. Nem könnyű, de kivitelezhető. Jópofa dolog, hogy az üldözés közben könnyen elhagyhatjuk a csomagtartó fedelét, és kilátszik a véres, begyömöszölt hulla . Aki elég ügyes, azt is megteheti, hogy letép a kikötőbe, ezerrel megcélozza a vizet, majd egy éles, kézifékes kanyarral eltűz valamelyik irányba – üldözőink látványosan berongyolnak a habokba!
2. A másik módszer, hogy a két szedánt idejekorán lekapcsoljuk. A keményes az előző küldetésben említett nehézgépekkel zúzhatják pépesre őket, a széplelkűek pár menetben, egy-két ellopott teherautóval (pl. a Triád halaskocsijai) leparkolhatnak szorosan a kocsik elé és mögé – mindkét esetben szép kényelmes utunk lesz a roncstelepig…

6. The Getaway: Nagyon cuki, de nagyon nehéz küldetés. Joey néhány cimboráját kell elvinnünk bankot rabolni – tisztára mint a filmekben. A bank a kínai negyedben van, ha valaki már teljesítette Toni pár küldetését, bajban lesz, mert a Triád is fog rá hajtani keményen. Azért „is", mivel a rablás után háromcsillagos minősítést kapunk a zsaruktól, és a fél város rendőrsége a nyomunkban lesz.

Az én megoldásom: szerezzünk egy jó kis autót, én a már jól bevált modern taxit javaslom, de ez persze ízlés dolga (lehet mentőautóval is, jópofa dolog).
A bankhoz úgy álljunk be, hogy az épület bal kéz felé essen, tehát szembe a forgalommal. Így előttünk, az úttal szemben lesz egy kis sikátor, amelyben van egy „csillagmentesítő" token. Ha átrongyolunk rajta, egy csillagot letudunk. Ezután tovább egyenesen, hamarosan balra lesz egy nagy, barna boltíves átjáró, itt kanyarodjunk be, a végén élesen jobbra, majd a sarkon balra, és a kis utca végén baloldalt, a sarkon máris ott a Pay'n'Spray. Ezerrel tűzzünk be. Amint a roló felkúszik, ártatlanok vagyunk, mint egy szűzlány – vihetjük vissza a srácokat, és bezsebelhetjük a részünket (hmm, nem volt valami nagy fogás…).
(Aki egyébként kicsit akciózni akar, gyűjtsön össze pár rendőrautót maga mögé, majd satu, és kiszállás – a három cimbi is kiugrik, és hevesen lőni kezdi a zsarukat . Elég egy bankrablót élve visszavinni a garázshoz…)

Toni
1. Taking Out The Laundry: Oké, itt az ideje, hogy végleg összevesszünk a kínaiakkal. Annyi a dolgunk, hogy pár kínai halaskocsit eltegyünk az útból. Ehhez 8-Ball műhelyénél némi gránátot gyűjthetünk be, ha valaki erre vágyik, bár nekem nem jött be igazán, de később még jól jöhet. (Tipp: a műhely mellett van egy régi iparvasút. Ha lemegyünk oda, a végében találunk egy alagutat, amely egyenesen a kikötőhöz, a Supa Save bolt mögé juttat minket. Az alagút

TELEFONOS KÜLDETÉSEK

Négy telefonos „főnökünk" is lesz a játékban. Három „hivatalos", ezeket a térképen telefonkagyló jelzi, Portlandben a Diablo-k vezére, El Burro ad feladatokat, Stauntonon a jamaicaiak (Yardie) első embere, King Courtney, míg Shoreside Vale-en a Hood főnök, D-Ice. Ezeket érdemes azonnal végignyomni, amint lehet.
Van azonban még egy figura, aki szívesen fizet kisebb összegeket egy megbízható embernek. Ez nem más, mint Marty Chonks, a Bitch 'n' Dogs Food üzem tulajdonosa. Ha elmegyünk Joey műhelyéhez, és szembe állunk az ajtóval, jobbra, az út túloldalán lévő kerítésen találhatjuk meg a telefont, ám ezt nem jelzi kék „aura", mint a többiekét, és nem is mindig csöng, csak a reggeli-délelőtti órákban.

közepén nemcsak egy titkos csomagot, de négy csövest is találunk, akiket lezúzva egy-egy molotov koktélt szerezhetünk be, ez se rossz fegyver .) A legjobb módszer szerintem vagy a páncélautós erősködés, a kocsik szeméttétörésével, vagy bármilyen autóval a halaskocsik elé vágni, ezzel megállítva őket, és jöhetnek a fegyverek…

2. The Pickup: A Triád végre hajlandó fizetni, annyi csak a dolgunk, hogy elmenjünk a mosodához, és felszedjük a pénzt. Ennyi? Nem! Ez ugyanis egy csapda, amint a pénzt felszedjük, a három kis átjárón öt kínai rongyol be, ráadásul az egyik kijáratot elállják autóval. Rengeteg megoldás van, ám mindenképp érdemes előtte 125-re tornázni a HP-t (prostival, persze – lásd később!), és begyűjteni egy páncélzatot, ezt több helyen találhatunk, például a kikötőben, a bejárattól balra, egészen hátul, a teherhajó végénél (kis pajzsos token). A másik még jobb: menjünk fel Tony étterméhez, és felfelé a dombon, míg balra lesz egy garázssoros kis parkoló, ide kanyarodjunk be. Balra felmehetünk egy kis platóra, itt fent lesz egy HP token, de ezt ne vegyük fel, mert visszaállítja 100-ra az erőnket, forduljunk be balra, majd jobbra le a kis lejtőn máris találunk egy páncélt és egy

AK47-es géppisztolyt! Ezzel már mehetünk a kínaiak ellen, nagyon hatásos . További fegyverek: eddigre már elérhető a fegyverboltban az Uzi, érdemes megvenni, ez az egyetlen fegyver, amellyel kocsiból is tüzelhetünk (nézetváltás a numerikus billentyűzet 1-es gombját megnyomva, majd tűz). Ha valaki teljesítette a Diablo banda második küldetését, már van egy lángszórója, ez se rossz . Egy ellopott rendőrautóból puskát is szerezhetünk, bár ez kissé lassú. Ám nagyon jó a baseballütő is – gyorsan szétcsapunk a kínaiak között, és be az autóba, aztán vasaló, vagy ellophatjuk az utat elálló halaskocsit is, a sofőrt kisimítani, majd autós rodeó . Ezt azzal is kombinálhatjuk, ha a kocsit, amivel érkeztünk, előtte 8-Ball műhelyénél preparáljuk, majd élesítés, táska, menekülés – a kínaiak utánunk akarnak jönni, beugranak az árván hagyott autóba, és bumm… Szóval változatos a paletta, a lényeg: ezután ne menjünk gyalog a kínai negyedbe, és autóval se lassítsunk!

AUTÓS KÜLDETÉSEK

Taxi: 100 sikeres fuvar (nem zsinórban, összesen!) után egy új típusú taxi (Borgnine) készül el Harwoodban! Megjegyzés: minden 5., 10. 25. stb. egyvégtében teljesített fuvar után jelentős összegű bónuszt kapunk, tehát érdemes erre is hajtani, még az is megéri, ha közben néha megjavíttatjuk a kocsit a Pay'n'Spray-ben! (Ráadásul az egyes fuvarokon megspórolt idő hozzáadódik a következő célpont elérésének idejéhez!)
Mentőautó: 50 sérült sikeres kórházba szállítása után egy 100 egységes életerő token (piros szíves) jelenik meg a rejtekhelyünknél, 100 sérült befuvarozása után pedig egy adrenalin token. Ha a mentős küldetés mind a 12 szintjét teljesítjük, jutalmunk végtelen futás, azaz bármennyit is sprintelünk, soha nem fáradunk el!
Tűzoltóautó: Ha mindhárom terület összes városrészében eloltunk 30 tüzet, egy újratermelődő lángszóró jelenik meg a rejtekhelyünknél!
Rendőrautó: Ölj meg 40 bűnözőt mindhárom terület mindegyik városrészében, és egy újratermelődő „rendőrségi csillag-mentesítő" token jelenik meg a rejtekhelyeden – mindegyik terület (Portland, Staunton, Shoreside Vale) után kettő-kettő!

3. Salvatore Called A Meeting: A Keresztapa, Don Salvatore Leone (hmm…CorLEONE) találkozóra hív mindenkit. Kellemes kis feladat, hiszen végre egy igazi limuzint hajthatunk. Szép sorban fel kell venni mindenkit, Joey, Luigi, majd Toni. Az étteremnél úgy parkoljunk le a kék jelnél, hogy a kocsi orra a dokkok felé nézzen; ha akarjuk, előtte járjuk be az utat, az étteremtől előre, majd balra fel a dombtetőn találunk egy földutat, ez vezet Salvatore házához. Amint ugyanis Tony is beül, a Triád összes halasautója nekünk ugrik, és három eltorlaszolja a villa bejáratát. Nem nehéz a feladat, tűzzünk oda, jobbra a fal és a kocsik között van annyi rés, hogy beférjünk, némi töréssel megúszhatjuk a dolgot, hajtsunk be a garázsba, ennyi.
(Ha valaki el akarja kerülni a blokádot, forduljon jobbra, a téglaszínű házsor végén balra, a házak mögött egyenesen eljutunk a házig!)

4. Triads And Tribulations: Háború van! Ki kell nyírnunk a Triád három főnökét, ehhez kapunk segítséget is két maffiózó személyében. Nélkülük is meg lehet csinálni a dolgot, de azért elvihetjük őket – ha elesnek a fronton, nincs baj. Lássuk a feladatot. Az első a metrólejáratnál ácsorog – egyszerűen gázoljuk el. A második a piactéren van, amerre Chongot kinyírtuk, őt is el lehet gázolni, vagy ha kiugrunk a kocsiból, a két kolléga is kimászik, és osztani kezdi a népet – egy a lényeg, haljon meg. (Az ismerős kék nyíl jelzi az áldozatot.) A harmadik trükkösebb, ő ugyanis a halüzemben van, oda csak saját kocsi mehet be, úgyhogy lopjunk egyet, van belőle elég a kínai negyedben, és irány az üzem (lásd a köv. küldetés!), a kis földút végén hajtsunk a rácsos kapuig, ekkor az kinyílik, menjünk hátra, ahol a rámpán ott figyel az áldozat – adj neki. Kész, ide a lét.

5. Blow Fish: Érdekes és izgalmas feladat – fel kell robbantanunk a Triád halüzemét, ahol az előző küldetésben jártunk. 8-Ball egy szemetesautót készített elő megfelelő mennyiségű robbanóanyaggal – ezt is beengedik az üzem területére. A bomba időzített, úgyhogy gyorsan, ám lehetőleg különösebb sérülés nélkül kell eljutnunk az üzemig – a kár mértékét kijelző mutatja. Érdemes a feladat elvállalása előtt bejárnunk az optimális útvonalat. Ügyesebbek használhatják a Toni első küldetésében leírt alagutat, a végén jobbra és egyenesen, így kijutunk a kikötőhöz, a kereszteződésnél balra vagy egyenesen át a kis füves részen az alsó útra, ez egyesen az üzemig visz minket (a térképen balra egy kis „pipa", L alakú keskeny út). Amint bent vagyunk a kapun, parkoljunk le a jelzett helyen a tartályok között, majd rohanás az első halaskocsihoz, ugorjunk be, és el onnan!
(Később visszajöhetünk, van itt is egy rejtett csomag!)

Salvatore
1.Chaperone: Első feladatunk, amit a Dontól kapunk, látszólag egyszerű – lányának, „Sába egyetlen királynőjének", Mariának fuvarozása. Persze, nem lesz ez olyan sétagalopp. A leányzó először némi drogutánpótlásért a dealeréhez viteti magát, a csóka a búvóhelyünk közelében, lent a rakparton vár. (Ha már itt vagyunk, lemehetünk a végébe, van ott is egy csomag.) Az üzlet végén egy jó kis kikötői bulit ajánl, irány a Rave diszkó. Amint a lány kiszállt, rögtön forduljunk meg a kocsival, orral az út felé, rögtön a bejárat mellett! A jard ugyanis fülest kap, és hatalmas elánnal megérkezik a teljes drogalosztály. Amint Maria kirohan a dizsiből, és bevágódik mellénk, padlógáz, és jobbra, majd toronyiránt, át a füves részen a rendőrség és a kórház utcájára, majd a végén jobbra, és fel a hegyre, a Don házáig. Jó kislány, egy igazi szent…

2. Cutting The Grass: Ez nagyon tetszett, főleg, miután rájöttem egy apró trükkre… Szóval, egy Curly Bob (Fürtös Robi) nevű családtag többet költ, mint keres – erős a gyanú, hogy összejátszik a kolumbiaiakkal a Luigi második küldetésében már megismert SPANK nevű drog előállításában. Feladatunk, hogy kövessük őt, és ha a gyanú beigazolódik, tegyük jégre. Bob Luigi bárjából taxival indul útnak, a fő nehézség az, hogy nem szabad közel menni hozzá, mivel könnyen észrevehet minket. Ezt a jobb felső sarokban lévő „spookometer" jelzi – ha felmegy a maximumra, vége a dalnak, szóval le kell maradnunk, tisztára, mint a filmekben . Ha a kis mozinak vége, ki kell nyírnunk, csak vigyázat, mert puska van nála, legjobb gyorsan áthajtani rajta, vagy egy kis autós géppisztolyozással elintézni.
És akkor az említett trükk: egyszerűen lopjunk egy taxit, és parkoljunk le a bárnál, a másik taxi mögött – Curly a mi kocsinkba száll be . Utána vihetjük a végzetébe…

3. Bomb Da Base: Kedvenc küldetésem, nagyon bejött. A kolumbiaiak drogszállító hajóját kell a levegőbe röpítenünk 8-Ball segedelmével. A feladat, hogy menjünk a műhelyhez (ne hajtsunk be, hanem kerüljünk hátra a kék jelhez!). Kopogtatásunkra afroamerikai barátunk közli, hogy ekkora bummhoz sok anyag és még több anyagi kell – 100 ezer dollár. Mivel ez személyes szívesség a Donnak, zsebből kell fizetni, de a végén meg fog térülni az összeg (150 ezret kapunk a sikeres végrehajtásért). Újra álljunk a jelre, ekkor 8-Ball hóna alá csapja a robbanószert, nekünk pedig ad egy mesterlövész puskát. Pattanjunk autóba, és irány a kikötő (a leggyorsabb az alagúton át), álljunk a jelzett pontra.
Oké, tehát a feladat: előttünk a hajó, tele őrrel. Amint az első lövésünk eldördül, a robbantómester elkezd rohanni a hajóra, tehát csak nyugodtan! Akik nagyon jó erőben érzik magukat, szedjék fel a Toni második küldetésében említett helyről a páncélt és az AK47-est, és rohanjanak fel a hajóra, eltakarítva mindenkit az útból – 8-Ball-ra nem fognak lőni, csak ránk . A nyugodtabb megoldás a legjobb. Kerüljük meg a nagy raktárépületet, hátul, a kis bódék között találunk egy adrenalin tokent (piros-fehér kapszula), ettől nyugodtan és biztosan tudunk majd célozni! (A járásunk kissé mackós lesz a fülünkben dobogó vértől, de sebaj.) Másszunk fel a raktár oldalán lévő vaslépcsőn. Két lőállásunk is kínálkozik: az első rögtön a lépcső végén a fordulóban, a második pedig a raktár tetején – menjünk fel a lépcsőkön, majd balra a tetőre. Alapból a jobb egérgombbal tudunk távcsövezni, a „Page Up" és „Page Down" gombokkal zoomolni. Nézzünk körbe, és próbáljuk végig a helyes sorrendet, lentről felfelé és balról jobbra kell haladnunk, hogy 8-Ballt ne érje sérülés. Először a rámpa melletti két őrt szedjük le, majd gyorsan balra a piros hordókba egy lövés – a robbanás pár csókát kinyír, ezután haladjunk szép sorban, ritmusosan végig az áldozatokon! (Ha néger barátunk túl gyors, vagy mi vagyunk lassúak, és már felért a hajóra, ne robbantsuk fel a hordókat, nehogy megmurdeljen!) Ennyi, zsebben a pénz, a Don meg örülhet…

REPÜLÉS A DODO-VAL

A kis repülőgéppel könnyen, gyorsan eljuthatunk bárhová, ám nagyon erős gyakorlást igényel a megrepülése, főleg billentyűzettel – joystickkal, gamepaddal lényegesen egyszerűbb a dolgunk. A felszállásban az a trükk, hogy teljes gázt kell adnunk, és lenyomva tartani a LEFELE gombot (alapban: a számbillentyűzeten a 6-os gomb). Ettől a gép lebólint. Amikor a propeller eléri a betont, és szikrákat kezd vetni, engedjük fel a gombot, és madarunk a levegőbe emelkedik! Most már „csak" fent kell maradni a gázt tartva.
Vigyázzunk a fordulókra, gáz-irány egyszerre, tehát előre+balra és előre+jobbra, soha ne élesen, mindig lágyan, alacsony szögben!
Leszálláshoz egyszerűen engedjük el a gázgombot, majd a lefelé gomb ritmusos nyomogatásával óvatosan és lassan tegyük le a gépet!
Ne keseredjünk el, ha nem jön össze elsőre, rengeteget kell gyakorolni, hogy urai legyünk a gépnek!

4. Last Request: Salvatore elégedett velünk. Azt kéri, hogy takarítsunk el egy kocsit a benne lévő hullával Luigi bárja elől, épp, mint Joey 5. feladatánál. Hajtsunk oda, de figyeljük a személyhívónkra, fontos üzenetet kapunk Mariától: a kocsi egy csapda, a Don el akar minket tenni láb alól. Ejnye, papa!
Így hagyjuk a kocsit a fenébe (ha beülünk, tényleg felrobban!), és irány a lányhoz, a fent említett küldetésben szereplő kávézó előtt, ahol a másik Fiorelli szedán parkolt, van egy kis alagútszerű lehajtó, ott lehet lejutni a partra. Itt vár Maria és egy csinos ázsiai fruska – első hajókirándulásunkra indulunk, és végre megérkezünk Staunton-ra.

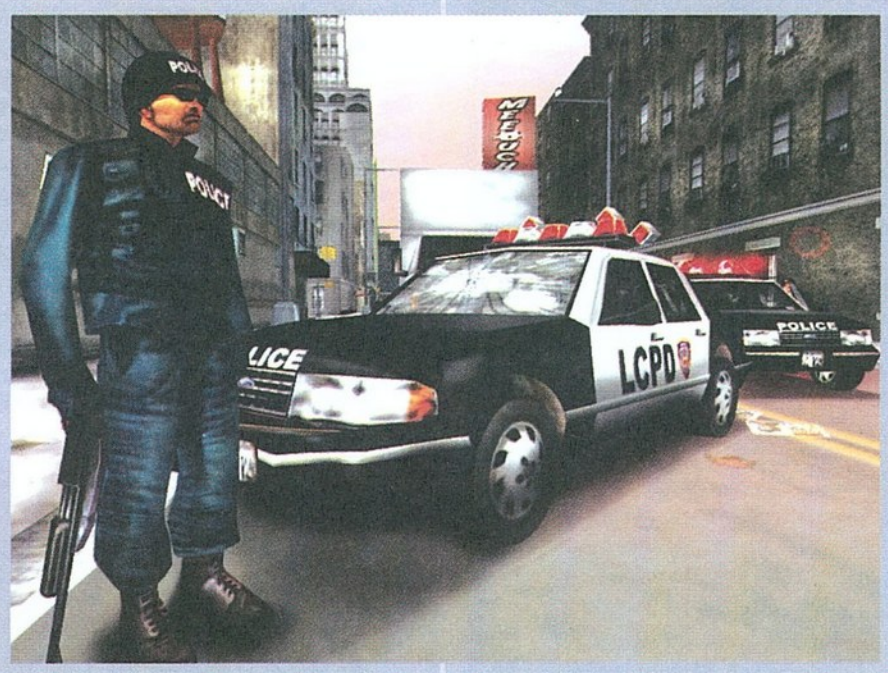
Staunton Island

Mindenek előtt egy kis itiner: ha a búvóhelyünktől jobbra kikanyarodunk, és elindulunk egyenesen, balra lesz egy vörös díszburkolattal kirakott kis út. Forduljunk rá, és álljunk meg a végében! Ha egyenesen megyünk tovább, Asuka házához érünk (le a lejtőn, jobb kanyar, majd bal). Ha balra kanyarodunk, a sarkon ott a nagy, fehér parkolóház (itt mindig találunk pár jó kocsit, a tetején meg van egy király ugrató). A parkolóház melletti kis átjáróba fordulva eljutunk a Pay'n'Spray műhelybe, és 8-Ball garázsához! Ha jobbra fordulunk, akkor eljuthatunk a Portlandbe vezető Callahan hídra. Ezeket jól jegyezzük meg, szükség lesz rájuk!

Asuka

1. Sayonara Salvatore: A csinos japán leányzó kiteríti lapjait: ő egy jakuza, és szívesen ad munkát a szervezetben, ha bebizonyítjuk, hogy minden, a maffiához kötődő szálat elvágtunk. Ennek legjobb módja, ha megöljük Don Salvatore-t. Édesem, azután, hogy fel akart robbantani? Örömmel… (Megjegyzem, érdekes jakuzák ezek, egyiken sincs a tradicionális tetoválás…)
Oké, a feladatra három óránk van, épp elég lesz. Én a szárazföldi utat javaslom, bár egy Speedsterrel meg lehet próbálkozni a vízen át is, de gyorsabb szerintem az autó. A Callahan híd elég közel van Asuka házához, mielőtt a küldetést bevállaljuk, járjuk be a pályát. A feladathoz szükségünk lesz a mesterlövész puskára, remélem, még mindenkinek megvan a hajórobbantás óta. Ha nem, irány a Staunton szigeti fegyverbolt, 10 darab ezresért beszerezheti – ezt a küldetést még meg lehet csinálni nélküle, bár húzós, a következőt azonban nem! Ha átértünk Portlandbe, toronyiránt gyorsan eljuthatunk Luigi bárjához, oda, ahol első küldetésünket megkaptuk. Ne a bárnál parkoljunk le, hanem valamelyik szomszédos utcában. A bárral szemközti ház udvarába be tudunk menni, itt találunk egy tűzlépcsőt, amelyen feljutunk a tetőre, és kellemes lőpozíciót foglalhatunk el. Célozzunk, zoomoljunk a kijáratra. Hamarosan megjelenik négy testőr, majd a Don is. Egyetlen lövés a fejébe, a pénz miénk – ezután már a St. Mark környékére sem mehetünk, a maffiózók is vadászni fognak ránk…

2. Under Surveillance: Asukánál megismerkedünk bátyjával, Kenjivel, a helyi kaszinó tulajával, aki szintén munkát ajánl. Hmm, kapósak lettünk…
Mint kiderül, a maffia bérgyilkosokat küldött ránk (oh, szent vendetta), márpedig ez erősen zavarja jakuza barátainkat…
A maffiózók három csoportban vannak. Az első kettő a parkban, a kis szigeten. Menjünk oda (javaslom a csónakházat – Asukától fel, jobbra, majd az első parkbejáraton be), és a távcsövessel kapjuk le a két figurát. (Remélem, nem kell mondani, 100 százalékos páncélzat és 125-ös HP kötelező a feladathoz – fedezéknek használjuk a kocsinkat!). A következő kettő egy furgonban várakozik az üzleti negyedben, ha délre indulunk a parkból, a saroknál jobbra, majd élesen balra fordulva máris a kocsinál vagyunk. Egyéni ízlés dolga, mit választunk – egy gránátot, vagy a szokásos ronccsá törést, és a kiugráló figurák kivasalását, vagy autós Uzizását…



A többiek vagy heten a kaszinóval szembeni ház teraszain figyelnek. Menjünk a kaszinóhoz, fel a lépcsőkön (az egyik sarokban csomag!), míg eljutunk a helikopterig (nem igazi, hamisítvány). Ezt fedezéknek használva a távcsövessel kényelmesen leszedhetjük a figurákat. Ennyi, lehet örülni – most már tényleg ne menjünk a St. Mark-ba…

3. Paparazzi Purge: A lányokat valami szemtelen firkász sasolja motorcsónakról. Feladatunk, hogy meséljük el neki, mennyire nem szeretjük a kíváncsiskodókat. Menjünk a stégekhez, ne a legközelebbihez, hanem fussunk a parkoló végébe, és menjünk le a lépcsőn. Itt találunk egy rendőrségi motorost. Pattanjunk be, és irány a paparazzi. Nem könnyű a feladat, mivel a figura Speedster-rel van, a mi roncsunk elég lassú. A szokásos gombbal tudunk tüzelni, akkor fogjuk eltalálni, ha pont vonalban van. Ha nincs lőtávolban, hagyjuk abba a tüzelést, ekkor gyorsabb lesz a hajónk, közelítsük meg, és adj neki. Vigyázzunk, ha kifut a látómezőnkből, vagy megtesz egy teljes kört Portland körül, sikertelen lesz a küldetés!

4. Payday For Ray: Hát, ez az, amivel nagyon megszenvedtem, és a hozzám hasonló szimulatitiszben szenvedők is (akik képtelenek két centit menni egyenesen, a sarkon befordulás pedig keresztbe állást jelent) sírni fognak. A feladatunk annyi, hogy kifizessünk egy korrupt zsarut. A figura óvatos, úgyhogy telefontól telefonig fog küldözgetni minket – magyarul meg kell kerülnünk a várost, 3,5 perc alatt… Mission impossible…
Itt sok trükk nincs: szerezz egy gyors kocsit (Stinger, Yakuza Stinger Asuka házánál vagy egy Banshee például a kaszinó alsó parkolójában), azzal menj a küldetést bevállalni, aztán tűz… Az első pár kísérletet úgyis elbukod, hiszen be kell tanulni és memorizálni a pályát, a legrövidebb utat, nem egyszerű...

Leírom azt az útvonalat, ami nekem bejött – járjuk be a küldetés előtt egypárszor jól!
1. Asukától ki, fel az úton, majd balra és egyenesen végig fullgázzal, át a járdaszigeten, a kétsávos végén (a gyalogos felüljáró alatt) bal és bal (a táblák mögött rövidíthetünk). Jobb oldalon, a falon ott a telefon (aki bátrabb, ne menjen a végéig, az első keresztutcán bal és jobb, a szembeforgalomba, majd a telefonnál egy éles 180o-os fordulat – ez pár másodperc előny, ha nem karambolozunk).
2. Ezután egyenesen induljunk visszafelé, figyeljük az utat, hamarosan lesz balra egy vastraverzes-díszes nagy áthajtó (előtte balra kék–vörös–kék festésű üzlet, jobboldalt nagy emeletes épület). Itt kanyarodjunk be, és tövig a gázt, egyenesen át „koppanóig", az út végén jobbra, a kétszer kétsávosra (előttünk a messzeségben a híd), és menjünk egyenesen. Hamarosan feltűnik a Shoreside tábla és az útlezárás, a jobb oldalon, az utolsó ház falán pedig ott a második telefon (nyugodtan hajtsunk végig a járdán!).
3. A következő telefon az egyetem udvarán vár ránk. Induljunk az útlezárás felé, ott jobbra le a füvön, és egy kis finom balossal le a lejtőn a nagy piros stadion felé, de az első kereszteződésnél (három pici piros újságautomata van a sarkon!) élesen jobbra. Az első kereszteződésnél balra (újabb három piroska jelzi a kanyart), és az első lehetséges helyen (itt szokott csörögni a mellékküldetés telefonja, most néma lesz, nehogy bezavarjon) jobbra lassú kanyar, majd balra, szinte egyenesen be a kolesz udvarára, és újabb lapos jobbforduló, a füvön át egyenesen ott vagyunk a telefonnál. Kitartás, már csak egy van hátra!
4. A telefonnal szemben van egy egyenes kihajtó, amely a stadionra néz. Itt forduljunk balra, és egyenesen előre koppanóig, itt egy jobbos, majd rögtön balra, és tövig a gázt! Elszáguldunk a park kerítése mellett, ameddig az út

visz, a hatalmas emeletes épületig. Itt egy kőkemény éles balos, és szemben, egy épület oldalán van három telefon, rohanjunk oda. Ezután megáll a stopper, lehet pihenni, én 2, azaz kettő másodperccel a vége előtt csaptam le a készülékre… Ray a parkban, a férfivécében találkozik velünk, és a pénz átvétele után közli, jól jönne neki némi „nem szakszervezetis" segítség… Remek, már három megbízónk van!

5. Two Faced Tanner: Asuka egyik embere egy beépített zsaru. Az árulókat márpedig nem szeretjük…
Az első feladatunk, hogy beszerezzünk egy erős kocsit. Én az Enforcert javaslom, mivel ezt úgyis használnunk kell majd Kenji első küldetésében. A kocsi egy csapatszállító, a rendőrség hátsó udvarán parkol. A kaszinótól menjünk jobbra, az első kereszteződés után nem sokkal balra, az „üveglábú" épület mellett lekanyarodhatunk a külső parkolóba. Itt van egy járőrautó, azt kössük el, és hajtsunk a rácsos kapuig, ekkor bemehetünk a belső udvarba, a nagy járgányhoz. A másik eszköz lehet a Barracks OL nevű szépség, a sziget legészakibb végén lévő katonai ellátó raktárban találjuk – bár lassú, de nincs ellenfele…
Ha megvan a munkaeszköz, menjünk a kék körbe (a kaszinó előtt parkol az áruló kocsija, orral felé álljunk meg), és várjunk áldozatunkra. Amint elindul, utána. Javaslom, hogy kövessük türelmesen mindaddig, míg a víz közelébe jut, ekkor ugorjunk neki, egyetlen jól irányzott mozdulattal belelökhetjük a vízbe és letudhatjuk a küldetést. (Ha sokat piszmogunk, a zsaruk nekünk ugranak, egyből négy csillaggal indítunk – zsaruk, helikopterek, kutyák, macskák, kissé elszállt a Rockstar feje…) Aki ügyeskedni akar, egy gyors kocsiból Uzival is lőheti a figurát…

Kenji
1. Kanbu Bustout: Érdekes feladat. Egy magas rangú jakuza családtagot, egy igazi Kanbut kell kiszabadítanunk a rendőrségi fogdából, és elvinni őt a Bedford Point-ban lévő dozsóba. Menjünk a rendőrséghez, kössük el a kint álló kocsit, majd irány 8-Ball műhelye. (Érdekes bombagyártó barátunk szigetenként változó technikája: a Portlandi preparált autók akkor robbannak, ha valaki beleül és beindítja őket, a Stauntoni-ak időzített szerkezettel vannak ellátva, míg a Shorside Vale-i kocsikat távirányítással repíthetjük majd a levegőbe.)
Ha kész a szerelés, vissza a jardhoz, be a rácsos kapun. Álljunk a jelzett helyre, élesítés, majd villámgyorsan ugorjunk be az Enforcerbe, ez megvéd minket a robbanástól! Ha berobbant a fal, menjünk a kocsival picit előre, ugorjunk ki, menjünk a lyukba, ekkor a Kanbu jön utánunk. Szálljunk vissza, és várjuk meg, míg ő is beszáll. Van három csillagunk, nem probléma. Most tessék figyelni: nem ott megyünk ki, ahol bejöttünk, hanem a másik, szűk lejárón, amerre az Enforcer orra állt, amikor bemásztunk! Ez ugyanis egy kis átjáróba vezet, amiben van egy „csillagmentesítő token". A maradék kettőt legegyszerűbben a Pay'n'Spray-ben dolgozhatjuk le, ez ott van, ahol 8-Ball garázsa, egyenesen, gyorsan eljuthatunk oda. (Amint odaérünk, szálljunk át az udvari garázsban parkírozó Blistába, és ezzel menjünk a műhelybe!) Ha tiszta a terep, vihetjük a főnököt a helyére.

2. Grand Theft Auto: Nem tudom, mi baja van a Rockstarnak velem, de megint egy küldetés, ami szinte lehetetlen – bár a netes fórumok tanúsága szerint nem én vagyok az egyetlen, aki sűrű anyázásokba bocsátkozott a küldetés során…
A fejlesztők úgy tűnik, szerették a „Tolvajtempó" című trashmovie-t, mivel hasonlatos a feladatunk: el kell kötni három értékes autót, és egy garázsba szállítani egy fószernek, akinek a jakuza így akar hálálkodni. Ez addig tűnik egyszerűnek, míg kiderül, hogy minderre van 6 percünk, ráadásul ha bármelyik is megsérül, nem kell a kuncsaftnak, így meg kell javíttatnunk…
A garázs szerencsére a Pay'n'Spray mellett van (a narancssárga ajtós), így a javítás pár másodperc alatt megvan (ha elég ügyesen tudunk ki- és beállni…). Javaslom, hogy valami forgalomszegény, például hajnali órát válasszunk a küldetéshez – bár ez viszonylagos!

A három autó közül kettő elég közel van egymáshoz és a garázshoz, egy a város túlfelén, de a kaszinóhoz közel, legyen ez az első célpont! (A radaron a sötétvörös jelek az autók, a rózsaszín a garázst jelöli!)

1. Stringer az irodaház belső udvarán: A kaszinó parkolójában találunk jó kis gépeket, pattanjunk be az egyikbe, menjünk fel, álljunk meg a kék jel mellett, belépés, mozi. Az első áldozat helyét nagyon nehéz megtalálni, mindenképp gyakorlást igényel, mivel egy belső udvarban található, nagyon eldugott helyen. Vágódjunk be a volán mellé, és padlógáz egyenesen, koppanóig. A végén, a T elágazónál balra, majd jobbra. Ennek az utcának a végén nagyon laposan jobbra-átlósan keresztül kell vágtatni az úton. Szemben van egy ferde homlokzatú épület, mellette egy fehér díszkővel borított, nagy ablakos ház, a kettő között van a bejárat. (Utóbbi sötét lábazata és a ferde homlokzatú előtti lámpaoszlop közét célozzuk be.)
Szálljunk be a kék nyíllal jelölt verdába, és a „hivatalos" kihajtón (balra, hátul – tehát ne azon, ahol bejöttünk, se nem jobbra, a ládákkal eltorlaszolt másik „vészkijáraton"!) tépjünk ki egyenesen, padlógázzal! Használjuk ki a széles járda és a négysávos út előnyét, és számoljuk a kereszteződéseket. Egy, a lépcsős. Kettő, a templom mellett. Három, ez a miénk, itt kell jobbra élesen befordulni! *(Jellemzői: balra Supa Save, Fresh és repülőtéri óriásplakátok, jobbra élőnövényes elválasztók.)* Tűz ezerrel a híd felé, innen gondolom ismerős a pálya: a híd előtt balra laposan, a felső útra, és padlógáz a parkolóházig, mellette máris behajthatunk a garázshoz.

Hajtsunk a felnyíló ajtóhoz, majd be, és ha megjelenik a zöld felirat („Get out…" de csak akkor!!) szálljunk ki és tűnés, rohanjunk le a szembeni garázsban parkoló Blistához, jobbra-hátra, és tűz a következő áldozatért.

2. Cheetah a kórház parkolójában: Egyenesen hajtsunk ki a széles, rövid behajtón a rámpa mellett. Forduljunk balra, majd rögtön az építkezésnél autóversenyző módra a nyújtott jobbbal sikánt szinte egyenesen vehetjük. Menjünk végig az úton a Kartell sűrű golyózápora közepette (ügyesebbje végigmehet a járdán, a kék védőárkád alatt). Jön a nagykanyar, az első kereszteződésnél jobbra, majd megint jobbra, és rögtön laposan balra, át a füves részen bevágódhatunk a parkolóba.
Váltsunk kocsit. Kanyarodjunk ki a parkolóból (lefelé, az alsó részen van a kihajtó, ha a füvön ugratunk át, biztos a sérülés!), jobbra fel az úton, majd a kereszteződésben balra, és hosszú egyenes, hamarosan balra meglátjuk a parkolóházat, zsebben a második etap.

Ismét a Blistra, jobbra-hátra akció.

2. Infernus a stadion parkolójában: Újból a rövid kihajtón menjünk ki. Balra, majd megint balra, a kereszteződésen egyenesen át, a következő sarkon jobbra, majd balra, hamarosan meglátjuk a nagy parkolót, és az ugrabugra nyilat. Be a gépbe, és visszaút ugyanaz, tehát jobbra ki, jobbra, balra, egyenesen, jobb, és rögtön be jobbra (a kis köz helyét jól jegyezzük meg, elég nehéz észrevenni!

Ezt is parkoljuk be, ha minden jól megy, időre teljesítettük a feladatot! Őszinte gratulációm! Mentsük jól, pihenjünk, a többi már sétagalopp…

3. Deal Steal: A kolumbiai kartell nem hajlandó elhagyni a jakuza területét, ráadásul tárgyalásokat kezdett a jamaikaiakkal. Véres árat fognak ezért fizetni…
Az első feladatunk elkötni egy Yardie Lobot. Ez egy csicsás piros gép arany tetővel és leopárdmintás üléssel. Két helyen találunk ilyet: vagy a kórház melletti parkolóban (ahol az előbbi küldetéskor elloptuk a Cheeta-t), vagy amint megkapjuk a feladatot, a kaszinótól északra indulva az autópályán furikáz-

SPECIÁLIS FELADATOK

Speciális feladat – Toyz
A három városrészben négy játékszállító furgont találunk, melybe beülve jópofa küldetést teljesíthetünk: kis, robbanóanyaggal preparált távirányítású versenyautókkal kell felrobbantani megadott gangjárműveket. Vigyázzunk, ha az idő letelik, az utolsó kis autó felrobban, ha pont mellettünk történik ez, annak végzetes következményei lehetnek, így az utolsó másodpercekre vigyük ki őket az útra! Íme a lista:

Maffia Massacre: Az autó Portlandben, Toni éttermével szemben van. Két perc alatt minél több Maffia Sentinelt kell felrobbantanunk. Nem lesz nehéz, az étterem környékén sok köröz belőlük.

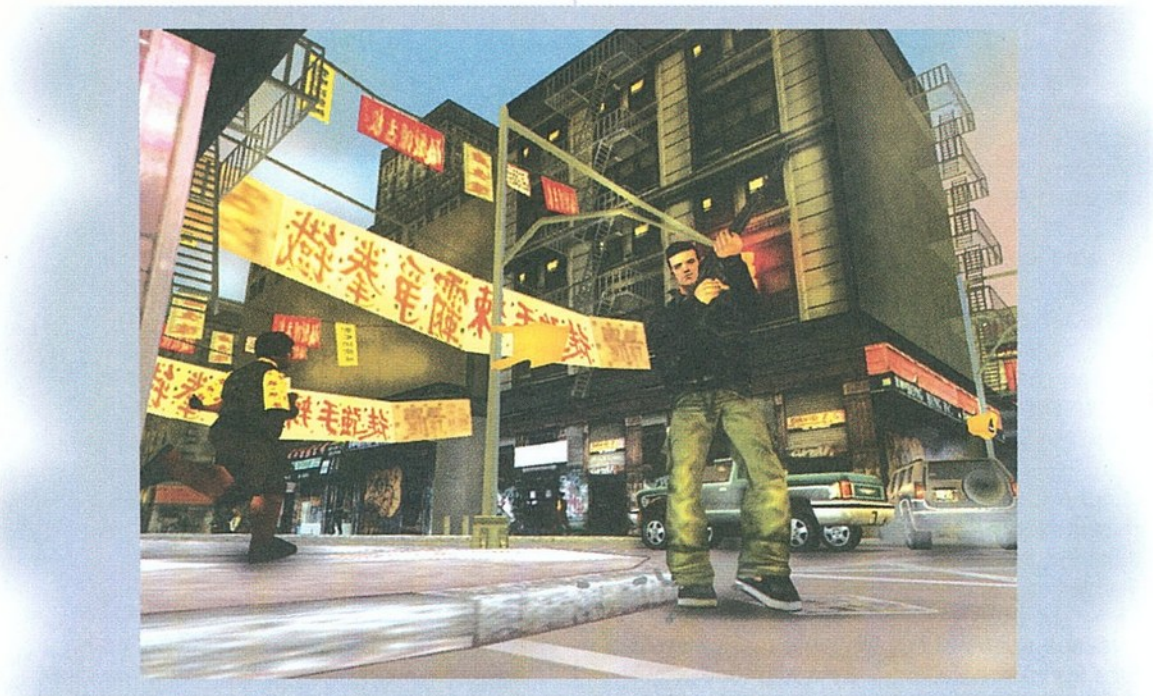
Diablo Destruction: A kocsi Portland Hepburn Heighst negyedében van, a magasvasútra vezető lépcső mögötti udvarrészen. Két perc alatt annyi Diablo Stalliont kell a levegőbe repíteni, amennyit bírunk. Ki a kis bejáraton a lépcső mellett, a kétszer kétsávos úton akad belőlük elég!

Casino Calamity: Ez kicsit jobban el van dugva. Menjünk Stauntonba, Kenji kaszinójához, álljunk a kaszinónak háttal, előttünk a T elágazó. A jobboldali út és a felső út közti sarkon menjünk át a kis élőnövényes elválasztón, ott a kocsi. Két perc, a célpontok ezúttal a Yakuza Stringerek. Vigyázzunk, a kisautó felénk néz, nehogy saját vermünkbe essünk! Fordítsuk meg őket, át az elválasztó részen, a kaszinó előtt megtaláljuk áldozatainkat.

Rumpo Wrecker: Menjünk Shoreside Valeben a búvóhelyünk mögötti lakóházhoz, a hirdetőtáblák mögött ott parkol az autó. Ismét két perc, célpont: Hood Rumpo XL. A hegyen lévő S-kanyar felől lejövő kétszer kétsávos úton furikázik belőlük elég!

Speciális feladat – Rampage
Rampage, azaz őrjöngés. Ámokfutót játszhatunk, a halálfejes tokent felvéve a kezünkbe kapott fegyverrel kell a megadott feladatot végrehajtani időre, általában 120 másodperc alatt kell 20 megadott fajta embert vagy járművet eliminálni. Vannak köztük nehezek is, úgyhogy előtte, utána mindenképp mentsünk! Fegyvert nem válthatunk, az idő leteltével a kézhez kapott eszköz is (sajnos!) eltűnik, jó hír viszont, hogy a közben összeszedett rendőrségi csillagok is elenyésznek…

nak ezerrel (Jópofa kocsi, állítható hidraulikával, a le/fel gombokat [numerikus 6 és 9] nyomogatva hintázhatunk bennük). Ezután irány Aspatria, felvesszük a kapcsolatunkat, és vissza a kórház melletti parkolóba. Dudáljunk, a kolumbiaiak elindulnak felénk. Ugorjunk ki a kocsiból, és annak fedezékében intézzük el őket a jakuza segítségével. (Ha meghal, semmi gond – ha gondoljuk, bent is maradhatunk a kocsiban). Ha tiszta a terep, semmisítsük meg tetszés szerint a két Cruiser-t (gránát, szétlövés, ilyenek), vegyük fel a táskát, és irány vissza a kaszinóhoz, le a parkolóba a Banshee-hoz.



4. Shima: Kenji védelmi pénzeket szed a város bolttulajdonosaitól, ezeket kell összegyűjteni. Az első táska közel van, Torringtonban, egy fehér épület előtt, sima (shima) ügy. A második Bedford Pointban, ám egy Diablo tag őrzi. Gázoljuk el, lőjük le, tök mindegy, vegyük el tőle a táskát. A harmadik táskát a Belleville parkban jelzi a radar, ám mikor odaérünk, kiderül: a Diablo már megelőzött minket, és elvitte az összes lét. Oké, fiúk. Vissza kell mennünk Portlandbe, közelebbről Hepburn Heights-be, abba a parkba, ahol anno felvettük Misty-t. Két megoldás van: vagy berombolunk, és szanaszét gázolunk vagy Uzizunk mindenkit, vagy megállunk a bejáratnál, és a kerítés és autónk fedezékében levadásszuk a kutyákat – lehet választani. Ha csendes a park, vegyük fel a táskát, és mehetünk vissza a kaszinó alsó parkolójába, átadni a pénzt.

5. Smack Down: Nem igazán értem a Rockstar küldetéstervezőit – a második feladat embertelen volt, aztán kezdett a dolog egyre könnyebb lenni, ez az utolsó egyszerűen sétagalopp…
Kenji szan rohadt mérges ránk, mivel nem sikerült összeugrasztani a Kartellt és a Yardiekat. Én legszívesebben beverném a pofáját a kis köcsögnek, amennyi szemét melót rám aggatott, és akkor kóstolgat… (Elárulom: lesz rá mód!)
No mindegy, legyen boldog, még egy küldetés, és elfelejthetjük. (Még mindig jobb, mintha azt kérné, hogy jó jakuza szokás szerint az ujjunk levágásával bizonyítsuk hűségünket – akkor kapna aztán sörétet a sunyi pofájába, az biztos.) Mindössze annyi a dolgunk, hogy adott idő alatt legalább nyolc SPANK dealert nyírjunk ki. Egyszerű feladat – kijön a fószer, mi meg kivasaljuk. Ha nem jó helyen van, választhatjuk a kocsiból géppisztolyozást is, mindegy. Minden egyes halott kábszerárusért a zsoldon felül 1000-1000 dollár prémiumot kapunk, legalább van miért hajtani…

Ray

1. Silence The Sneak: Egyre jobban nem értem a küldetésszerkesztőket…
Egy McAffrey nevű korrupt zsarut kell kinyírni, aki úgy próbálja tisztára mosni magát, hogy mindent elmond a szövetségieknek. A tanúvédelmi program felügyelete alatt van, úgyhogy nem lesz könnyű feladat. Nos. Az épület a jól ismert helyen, a Pay'n'Spray és 8-Ball műhely mellett van, amint odaérünk, egy kis mozi megmutatja a pontos helyet. A műhelyekhez vezető rámpa és a ház között van egy kis kijárat. Ezt először is el kell torlaszolnunk valami erős járművel, az Asuka utolsó küldetésében javallt Enforcerrel vagy Barracks OL-lal, de ha belefutunk valami szemetesautóba vagy buszba, az is megteszi. Ezután menjünk fel a műhelyekhez vezető rámpán. Most olyan jön, amihez végtelen türelem és a sűrű anyázás miatt a gyermekek fülének befogása javasolt – be kell dobnunk egy Molotov-koktélt vagy egy gránátot a rámpáról az ablakon. (A gránátot egyszerűbb, bár ez relatív…) Nem lehetetlen, csak majdnem – a távcsövessel irányzékoljunk be, kissé a bal oldali ablakkeret felé célozva, hiszen hősünk jobbkezes. Az állatja egyébként állandóan variálja dobásait, hol laposan, hol ívben hajigál – egyszerűen meg lehet tőle hülyülni…
A lényeg: ha a szobában robban valami, az áruló kirombol a zöld garázsból, és megpróbál elmenekülni a legrövidebb úton, de mi azt ugye elálltuk, úgyhogy nagy bajba kerül… Közben két őr tűz alá vesz minket, páncélzat legyen rajtunk, adjunk mindenkinek. Legjobb, ha hamar legyakjuk a két rendőrt, majd egy gránáttal felrobbantjuk a tanú kocsiját, vagy bármi más, tetszés szerint…

2. Arms Shortage: Na, végre valami emberileg fogyasztható dolog. Ray régi harcostársa, a félkarú Phil bajba került, a Kartell ki akarja nyírni. Javaslom, hogy valami magas kocsival menjünk (például a jó öreg Enforcerrel), le oda, ahol a Barracks OL van (a stadion közelében). Amint odaérünk, Phil közli, hogy bármilyen fegyvert magunkhoz vehetünk, csak siessünk, mert mindjárt ideérnek a kolumbiaiak. A fickók három kocsival jönnek, a legtöbben a főkapun fognak bemasírozni, de két fickó oldalról, ahol mi is beosontunk régebben a nagy autót elcsenni.
Több lehetőség van:
1. autónkkal beállunk a homokzsákfedezék és a raktár közé keresztbe, és ennek fedezékéből kényelmesen levadásszuk a dél-amerikaiakat;
2. a Barracks OL-lal elálljuk a nagykaput, amikor megjönnek a rosszfiúk, felrobbantjuk a kocsit, és lelőjük a két kósza figurát;
3. az egyik konténer tetején van egy bazooka; ismét csak eltorlaszoljuk a kaput, majd autónkkal odaállunk a konténerhez, felugrálunk a tetejére (ehhez kellett a magas autó), felvesszük a rakétavetőt, és kényelmesen befejezzük a meccset.
(Vigyázzunk, Phil nem halhat meg!) Ha elhullott mindenki, oda kell mennünk a félkarú emberhez, de előtte szedjünk össze minden fegyvert! Ezután ugyanis Phil megköszöni a segítséget, és felajánlja, hogy később bármikor visszajöhetünk utánpótlásért – jó pénzért… (Ezt nevezem hálának!).

3. Evidence Dash: Joey 3. küldetéséhez (Van Heist) kísértetiesen hasonló feladat. Ray egy finom, híres emberről beszél, akit valami piszkos fotókkal akarnak bajba sodorni. Feladatunk, hogy a bizonyítékokat szállító autót megstuccoljuk, összeszedjük a fotókat, és megsemmisítsük őket.
Szerezzünk egy erős, de gyors autót (az

üldözendő gép volánjánál mindkét Schumacher egyszerre…), és induljunk a kocsi nyomába. Minden egyes alkalommal, ha nekiütközünk, kipottyan egy fotó. Nem muszáj kiszállni és felszedni, ott marad, ahol van, később is összeszedhetjük őket! Persze a zsaruk rögtön beleszólnak a dolgunkba , az első kocc 2 csillagot ér – sírni fogunk… Jó trükk lehet, ha az első „becsillagozódás" után berobogunk a Pray'n' Spray-be, aztán szűziesen mehetünk vissza a dolgunkra. Ha valahogy sikerül összeszednünk a bizonyítékokat, menjünk autónkkal egy csendes kis helyre, és robbantsuk fel.
Mint kiderül, a fontos ember maga Donald Love, a médiacsászár, kinek számos csatornáját mi is sűrűn hallgatjuk vezetés közben – innentől ő is szívesen ad nekünk feladatokat…

4. Gone Fishing: Asuka 3. küldetéséhez, a papparazzi-vadászathoz hasonlatos feladat, ezúttal Ray partnerét kell a víz alá küldenünk. Ismét szükségünk lesz egy rendőrségi csónakra, a radar egyet jelez nekünk ott, ahol Mariával és Asukával találkoztunk az utolsó Salvatore küldetés végén – szerintem egyszerűbb, ha Asuka házától kötünk el egyet. A motorossal csobogjunk a jelölt helyre, a Don villája közelében lévő világítótoronyhoz. Amint a partner észrevesz minket, kezdődik a szokásos üldöző-verseny. Jó hír: lassabb csónakban ül, mint a lesifotós anno. Rossz hír: bombákat hajigál felénk, ezeket ki kell kerülnünk ügyesen. Csak ügyesen…

5. Plaster Blaster: Ray meglepő hírrel fogad: McAffrey él, és egy mentőautóval épp készülnek őt átszállítani a bíróságra. Érdekes, azok után, hogy szétrobbantottam a hátsó felét… No mindegy, újrajátszhatjuk legalább az olyan finom 3. küldetést… Szerezz egy erős, de fordulékony autót, irány Rockford. Amint a mentős meglát minket, berádiózik segítségért, úgyhogy késlekedés nélkül stuccold addig, míg kiesik a jóember, utána tűzz vissza a Pay'n'Spray-be megtisztulni… Ha kész, keresd meg a földön nyugodtan heverésző tanút, és intézd el – gránát, kivasalás, mindegy…

Donald
1. Liberator: Donald első feladata érdekes és kemény akció, végre egy igazi kézimunka… Barátját, egy öreg keleti embert a Kartell fogva tartja, és ezzel zsarolja rádiósunkat – ki kell szabadítanunk a figurát.
Első feladatunk egy Cartell Cruiser beszerzése – van belőlük épp elég az építkezés körül, bár heves golyózáporra kell számítanunk…
Ha megvan az autó, mehetünk a kolumbiaiak búvóhelyére, az automata ajtó készségesen kinyílik előttünk. Odabent jó sok ellenség lesz, javaslom, hogy még a behajtás előtt, kintről, megfelelő pozícióból távcsöves puskával szedjük le a látható rosszarcokat, így bent könnyebb dolgunk lesz. Persze választhatjuk az agyatlan Chuck Norris módszert is – berombolunk, pár fickót kivasalunk, a többieket AK47-essel leszedjük, vagy az autót fedezéknek használva levadászzuk őket.
Ha elcsendesült a terep, jöhet a harmadik felvonás. Ez olyan „rózsagyuris" játék, mi van az ajtó mögött? Az öreg barátot ugyanis valamelyik garázsban őrzik, gyalog kell odamennünk, ekkor felnyílik az ajtó – bent vagy a túsz és egy őr, vagy két kolumbiai van… Lehet kísérletezni, én vagy egy gránát bedobását, vagy a jó öreg shotgun áldásos hatását javaslom – utóbbi egyszerre végez mindkét pácienssel. Ha az öreg megvan, pakoljuk be egy autóba, és irány Donald.
Újabb hasznos tanács: egy Cruiserrel menjünk vissza, majd pakoljuk be az autót a garázsunkba – a következő küldetésnél szükség lesz rá!

2. Waka Gashira Wipeout: Rossz hír: aki minden küldetést végig akar nyomni, az most kénytelen lesz Kenji-ét megcsinálni, ebben a feladatban ugyanis ki fogjuk őt nyírni, és utána

AZ EXPORT - IMPORT VÁLLALAT KÜLÖNLEGES KÉRÉSEI

A személyhívónkon Portlandban kétszer is felkérést kapunk az East-West export-import vállalattól autók leszállítására a kikötőbe, megadott helyre, szép jutalomért, majd később Shoreside Vale-en is egyet.
Mindegyik autó befuvarozása után 1500 dollárt kapunk, ha a listán szereplő összes megvan, plusz 200 ezer a jutalom, és egy-egy ikon jelenik meg az autókat jelezve, ettől kezdve bármelyik jármű korlátlanul rendelkezésünkre áll!

Az első hely egy garázs, ha behajtunk a portlandi kikötő kapuján, kissé balra, majdnem előttünk van az a garázssor, ahova Joey 3. küldetésében be kellett vinni a Securicar-t (és ahol később is kapunk ilyen autóért 5000 dollárt). Ennek az épületnek a felső sarkánál (az ott parkoló teherautó és a Perennial között) menjünk át egyenesen és balra, majd jobbra elhaladva két tartály mellett szemben már látjuk is a kék ajtós épületet. Az ajtó mellett balra egy táblát találunk, a vállalatot érdeklő autók felsorolásával (ha az egyiket leadjuk, a nevét kihúzzák a listáról). Íme a kívánságok:

Securicar, Moonbeam, Coach, Flatbed, Linerunner, Trashmaster, Patriot, Mr. Whoopee Blista, Mule, Yankee, Bobcat, Dodo, Bus, Rumpo, Pony

Tippek a ritkább példányok beszerzésére:
– a Coach az újfajta busz, a kikötővel szembeni telephelyen ott parkol egy.
– A Bus a régebbi típus, ez ritkábban kerül elő. Én főleg Staunton Islandon találkoztam velük, a stadion körül a kora reggeli és a déli órákban. Ám a program sajátossága, hogy ha egy bizonyos típussal elkezdünk furikázni, előbb-utóbb felbukkannak az utakon a hozzá hasonló járgányok – így ha valaki a Bus-ra hajt, kezdjen körözni egy Coach-ot vezetve, előbb-utóbb felbukkan egy Bus is!
– A Dodo ugye az a bizonyos kis repülő, csak Staunton-on, a reptéren találunk belőle három példányt.
– A Flatbed is nehéz eset, a nagy teherautók szintén Staunton stadionjának környékén glasszálnak a kora reggeli órákban. Ám itt is kihasználhatjuk a Bus-nál leírtakat – menjünk Phil-hez, és kezdjük járni Staunton útjait a Barrack OL-lal, hamarosan találkozunk egy Flatbed-del, garantálom!
– A fenti sajátságot a különben ritka Securicar előcsalogatására is használhatjuk. Stauntonon lopjunk egy Bobcat kisteherautót (például a kórház parkolójában van egy), és kezdjünk körözni a Stadion körül! Ilyenkor általában megjelenik a stadion déli oldalán egy pénzesautó, nyugat felé haladva. A másik lehetőség, ha Aspatria-ban a víz melletti széles autóúton elkezdünk le-fel furikázni egy busszal, általában felbukkan egy Securicar!
– Mr. Whoopee a legritkább autó, „ő" a fagylaltos kocsi. Több lehetőség van az előcsalogatására: lopjunk egy tűzoltó- vagy rendőrautót, és vállaljunk be küldetéseket! A játék ilyenkor véletlenszerűen generálja a forgalom résztvevőit, és néha felbukkan Mr. Whoopee is. A másik lehetőség, ha bevállaljuk El Burro „I Scream, You Srcream" mellékküldetését, és ahelyett, hogy felrobbantanánk a fagylaltos kocsit, egyszerűen lelövünk minden fickót, aki előmászik belőle, majd vihetjük a kikötőbe a járgányt!
A fenti „hasonló kocsikat az utakra" programsajátságot kihasználva Shoreside Vale-en, Cedar Groove-ban, a rejtekhelyünk vagy a gát körül körözzünk egy furgonnal (Rumpo, Moonbeam) vagy Infernus-szal, Cheeta-val – ilyenkor gyakran megjelenik egy Whoopee! (Legjobb a Moonbeam!)

A második hely egy mágneses daru, az előbbi garázs háta mögött találjuk, a nagy hajó előtt, egy sárga csíkos helyre kell leparkolnunk az alábbi autókkal:

Police car, Enforcer, FBI Car, Barracks OL, Rhino Tank, Ambulance, Fire Truck

Itt nyilvánvalóan az FBI Car és a Rhino a gázos, hiszen előbbi az öt- utóbbi a hatodik csillag megjelenésekor „materializálódik". Erről annyit kell tudni, hogy ötcsillagosok csak akkor leszünk, ha már szabad az út Stauntonba, a katonaság pedig csak Shoreside megnyitása után jön elő! Nem könnyű dolog, ám ki lehet kísérletezni, hol van olyan hely, ahonnan le lehet lőni például az FBI-osokat, és elköthetjük a kocsit – nyílt terepen semmiképpen. Én például Stauntonban két ilyen helyet is találtam – átérve a hídon rögtön balra, majd az út jobb oldalán ott az „Internet kávézó", egy betörhető üvegű lépcsős hely. Ha felmegyünk, nem jönnek utánunk, lentről adjusztálnak, ki lehet nyírni mindenkit. A másik még jobb – az egyetem maga. Érdekes módon a tankok nem tudnak bejönni az udvarra, nekem a külső korlátok mellett 4 Rhino is csikorgott ezerrel – ha beleülünk, onnantól nincs ellenfél…
És még egy tipp az FBI ügynökök gépének megszerzésére: a parkolóház! Menjünk oda, és kezdjünk el őrjöngeni. A rendőrök nem jönnek be az épületbe, vadásszunk le párat, majd amikor megvan a 3 csillag, fel a tetőre, és lőjünk le pár helikoptert, máris jön az FBI. Vissza a földszintre, üljünk be valamelyik nehézgépbe (ha megvan a golyóálló Patriot, akkor akár azzal is végigcsinálhatjuk), és hajtsunk ki az utcára, majd amikor az FBI autója ránk startol, gyors rükverc – a szürke kocsi utánunk jön, de senki más! Az ügynökök kiugrálnak, nincs más dolgunk, mint levadászni őket. Ha minden csendes, vágódjunk be a kocsijukba, tűzzünk vissza a közeli garázsunkba, és mentsünk egyet. Visszatöltéskor az FBI autó ép és egészséges, mi pedig ártatlanok leszünk, mint a ma született bárány…

Az export/import harmadik garázsa Shoreside Vale Pike Creek területén található. A völgyön átívelő hídon áthajtva Cedar Grove-ba menjünk fel a dombon, a sarok után hamarosan megtaláljuk. (Vagy fordítva: a gáttól a reptér felé indulva forduljunk balra, az éles jobbkanyarnál jobbra ott az épület. Ha végképp nem találjuk, taxizzunk egyet, valamelyik utas odaviteti magát!) A falon az alábbi listát találjuk:

Sentinel, Cheetah, Banshee, Idaho, Infernus, Taxi, Kuruma, Stretch, Perennial, Stinger, Manana, Landstalker, Stallion, BF Injection, Cabbie, Esperanto

Lássuk a ritkaságokat:
– BF Injection: ez az a buggy, amit Joey szerelt annak idején a műhelyben. Egyetlen helyen bukkan fel: Portland Hepburn Heights negyedében, abban a parkban, ahol El Burro telefonjait kaptuk, az egyik sarokban, este hét és éjfél között, de csak miután teljesítettük Asuka első küldetését.
– A Stretch gyakori Staunton Island és Shoreside Vale útjain, de a leggyakoribb a reptér körül, késő éjjel és kora reggel.
– Infernus-t és Manana-t találunk a reptér parkolójában!

már késő bánat… Jó hír: ki fogjuk nyírni Kenjit, nem lesz több idióta feladata…
Oké, szükségünk van egy Cartell Cruiserre, mivel úgy fogjuk beállítani a dolgot, hogy a kolumbiaiak műve az egész – jó kis bandaháborút szítva…
A kocsival menjünk az ismerős parkolóházba Newportba, Kenji a legfelső szinten hesszöl, itt van a király ugrató. Vigyázzunk az autóra, ha nagyon megsérülne, inkább újíttassuk fel a szomszédos Pay'n'Spray műhelyben! Menjünk a tetőre, gázoljuk szanaszét a sárga pofáját, aztán egy éles balkanyart véve padlógáz, és ugrassunk le a rámpán. Vigyázzunk a testőrökre, a shotgun igencsak árt a kocsinknak! A végén rúgjuk ki magunk alól a verdát valahol Newporton kívül, és lehet örülni.

3. A Drop In The Ocean: Jópofa kis küldetés, nagy ijedséggel a végén. Donald légi úton kap pár csomagot, azokat kell összeszednünk a vízről.
Az első rész egy két perces versenyszáguldás, ennyi idő alatt kell bevágni a seggünket egy csónakba, úgyhogy jó gyors autóval menjünk Donaldhoz, és utána irány Asuka háza. Előtte érdemes bejárni az utat, és megtalálni a legideálisabb útvonalat (elég egyszerű: Donaldtól jobbra koppanóig, a parkig, jobbra a kétszer kétsávosra Portland felé, majd a híd előtt balra, és végig az úton, a parkolóház előtt le jobbra) .
Ha becsüccsentünk a hajóba, a gép megérkezik, és leszór hat csomagot. Amint az elsőt felszedjük, jön az ijedség: kapunk egy szép kis csillagot. „Megnyugtatok" mindenkit: az összes

pakk felvétele után ötcsillagos minősítést kapunk, ez konyakban álom, itt kevésbé – FBI, helikopter, van itt minden.
Szerencse, hogy a Pay'n'Spray itt van egy köpésre, úgyhogy köss ki Asuka első stégénél, rohanás a partra, be a kocsiba, tűz, fel az úton, és jobbra a parkolóház mellett be a műhelybe. Phű…

Amint visszaszállsz a kocsiba, a rádió bemondja, hogy a hidat megreparálták – szabad az út Shoreside Vale-be! Ray és Donald újabb feladatokkal vár – lesz dolgunk még bőven. Levezetésnek menjünk át, ismerkedjünk a városrésszel, és a fontos helyek elérésével! És aki igazán jó pozícióban akarja magát tudni a következő, nem könnyű küldetések előtt, szedje össze az összes elrejtett csomagot!

Shoreside Vale

Figyelem! Mindenképp azt tanácsolom, hogy Ray küldetését teljesítsük mindenek előtt, rögtön kiderül, miért…

Ray
1. Marked Man: Ray-t a CIA figyeli, így el kell tűnnie az országból – a mi feladatunk lesz, hogy igencsak értékes díjakért kijuttassuk a reptérre. Mivel időre kell futnunk, ráadásul az FBI lezárja a hidat, nagyon fontos, hogy a küldetés bevállalása előtt járjuk be a Belleville Park–Alagút–Francis Airport utat a legideálisabb útvonal megtalálására! (Szerintem: álljunk be a WC mellé úgy, hogy jobbra a vécé, balra a tó. Így velünk szemben van egy kijárat. Kihajtva kanyarodjunk balra, menjünk végig koppanóig, aztán jobbra le az építkezés mellett, és ki a négysávosra, balra, hamarosan elérünk az alagút bejáratához [a nagy barna épület előtt balra]. Induljunk Shoreside felé [bal], majd végig, az alagút végén tábla jelzi a repteret [újra bal], majd amint kiérünk, az első lehajtón még egy bal, és már ott is vagyunk.)
Ha tudjuk az utat, szerezzünk egy megfelelően gyors autót, menjünk Ray-ért, és irány a reptér. Tegyük ki Rayt, és menjünk vissza az előbbi útvonalon Staunton-ba – Newportban, a Callahan híd közelében vár ránk a jutalom: egy rakétavető, egy mesterlövész puska, egy M16-os karabély, egy lángszóró – és ami a lényeg: egy golyóálló Patriot!
Aki bátor, találhat egy gyorsabb utat is Shoreside-ra: a metróalagutat! Lerombolva a föld alá, a nem használt belső vágányon kényelmesen, gyorsan átérhetünk – egyesen a reptérre. Ezt persze előtte gyakorolni kell, mindenképp érdemes egy Patriot-ot választani erre, hiszen a túlfelén fel kell rongyolni a mozgólépcsőkön, viszont a terepjáróval kissé nehéz forgolódni a rendkívül szűk fordulókban. A parkból könnyen és gyorsan eljuthatunk a metróhoz – elindulunk a Callahan híd felé, majd előtte jobbra, a kétsávos egyirányúra, a végén ott a lejáró, odalent jobbra fordulva irány Shoreside. Felfele nem kell vigyázni a gyalogosokra, a felszínen a szökőkútnál egyből áthajtunk egy csillagos tokenen.

Donald
1. Grand Theft Aero: Remek… Mint kiderül, a csomagok, amiket seggünk szétlövetésével összekapartunk, csalik voltak. Az igazi csomag még a gépen van, a reptéren, a Kartell erős őrzésében. Ha már megvan a golyóálló Patriot, akkor nem lesz nehéz dolgunk, ha nincs, akkor teletárazott mesterlövész fegyverrel vágjunk neki a kalandnak.
Menjünk a reptérre, törjük át a sorompót. A repülőgépet őrzőket a távcsövessel, a Patriot kerekeivel, némi Uzizással, vagy az „autóm, mint fedezék" trükkel eliminálják. Amint átkutatjuk a gépet, kiderül, hogy a csomag már odaát van Staunton-on, az építkezésen. Irány vissza, jöhet a második menet.
Az itteni kolumbiaiakat a fenti módszerekkel tehetjük hűvösre. Célunk a kis kék fallabirintusban vár ránk. A mesterlövészet kedvelőinek ajánlom az épülő felhőkarcolót, ott egy őr van, ha lelőttük, felmehetünk az épület tetejére, és levadászhatunk pár rosszarcot. Ezután mehetünk a maradékért. Persze lehet erőből is megoldani az egész feladatot, mindenki válassza ki a vérmérsékletének megfelelő módszert. Ha csendes a terep, menjünk fel a liften, és élvezzük a mozit. Megjelenik Asuka, aki úgy tudja, a Kartell vezére nyírta ki a bátyját (hehe, kis naiv). Nagyratörő terveihez szívesen igénybe venné ismét a segítségünket (ami azt illeti, én is szívesen ringatnám a HP-mat vele 125-re). Ennyi, mehetünk vissza, a jakuza átvette a terep felett az ellenőrzést, úgyhogy kényelmesen leszállíthatjuk a csomagot Donaldnak.

2. Escort Service: Donald csomagját Shoreside-ra az öreg keleti ember fuvarozza, akit anno kiszabadítottunk, de ehhez a Kartellnek is lesz egy-két szava. Vegyük magunkhoz az Enforcert a rendőrségtől, vagy Phil barátunktól a Barracks OL-t, menjünk a találkozóra, és szorosan tapadjunk az öreg furgonjára. A kolumbiaiak megpróbálják szétstuccolni a kocsit, de minket fognak eltalálni. Szerencsére az öreg az alagúton megy át, ott meg könnyű dolgunk lesz.
Egyik haverom szerint (én ezt nem próbáltam, de lehet) elég körözni a városban, ha nem vagyunk ott, kevesebb kár éri az autót, és simán eléri a célját .
Van még egy jópofa mód, ezt is ki lehet próbálni, csak a móka végett: menjünk a találkozóra, vegyük kézbe az M16-ost (ha nincs, az öreg autója mellett, a bokorban találunk egyet), majd egyszerűen ugorjunk a kocsi tetejére. Az öreg elindul, mi meg innen fentről levadászhatjuk a Kartell autóit. Jó móka, én mondom!

3. Decoy: A fél ország rendőrsége, plusz az antiterrorista különítmény, a SWAT körbefogta Donald öreg barátját és a csomagot. A feladat, hogy ellopjuk az értékes holmit őrző Securicart, és elcsaljuk a rendőröket, hogy az öreg meg tudjon lógni. Három percig kell életben maradnunk.
Mielőtt nekilátnánk, nézzünk körül! Az akció Shorside Vale-ben, a Pike Creek-i AMCO székháztól indul.
A feladat nem lesz nehéz az alábbi trükkökkel:
1. Több jó búvóhelyet is találhatunk: rögtön az épület szomszédságában egy házat, garázzsal, ha oda beparkolunk, kényelmesen kivárhatjuk

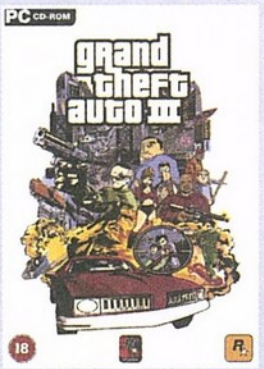
TOKENEK

Az összes tokennek két helye van a városban. Ha az egyiket felvesszük, de elbukjuk a feladatot, az összes token „átvándorol" a másodlagos helyre. Újabb rontásnál visszatérnek az eredeti pozícióba. (Általában az első hely a legjobb a küldetést végrehajtani.)
Nem sorolom fel az összest, hiszen jó tucatnyi van belőle, és igazán sok taktika nincs. Mielőtt felvesszük őket, azért nézzünk körül, milyen fedezéket találhatunk majd, ha szükség lesz rá, adott esetben egy autó is megteszi.
Az igazi móka azonban az, ha felvesszük a tokent, és ha elsőre összejön, akkor oké, ha nem, visszatöltjük az állást, visszamegyünk az adott pontra, és szépen kidolgozzuk a haditervet – ha például járműveket kell felrobbantanunk, eltorlaszolhatjuk a forgalmas kereszteződést, az összetorlódott járgányok könnyű prédák lesznek…
Két ötlet: akár mozgó, akár álló autóra felugorhatunk! Ha például egy csomó baseballütős figurát kell eliminálni, álljunk fel egy parkoló kocsi tetejére, minket nem tudnak megütni, mi viszont féktelenül őrjönghetünk. A mozgó autóra felugorva (álljunk elé, de legkényelmesebb piros lámpánál) kényelmesen vadászhatjuk a népet, és egy kis városnézésre is sort keríthetünk. Ha rodeózni támad kedvünk, csak lőjünk bele egyet a „lovunkba", a sofőr odalép a gázra…

GAME INFO

Fejlesztő:
Rockstar Studios
Kiadó: Take 2

Megjelenés:
2002-Május-23
Kategória: Akció



http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/

az idő leteltét.
2. A másik lehetőség, hogy kirongyolunk a reptérre, és itt körözünk, a rendőrség csak pár autóval jön oda, helikopter nem lesz!
3. Bemehetünk a metróalagútba is, kényelmesen kihúzva az időt.
4. Újabb jó megoldás a Shoreside és Staunton közti alagútban három percig körözni…
5. Végül betéphetünk búvóhelyünkre is, álljunk be a garázsba, de ne szálljunk ki a kocsiból! Semmi más dolgunk nincs, mit megvárni az idő leteltét…
A feladatot azzal segíthetjük, hogy mielőtt beszállunk a Securicar-ba, felrobbantjuk a SWAT és a zsaruk autóit, vagy gyorsan elálljuk az útjukat egy-két lopott autóval…

Asuka

1. Bait: Meglehetősen egyszerű feladat, bár biztos kezeket igényel. A Kartell három halálosztagot állított ránk, ám Asuka néhány jó emberével csapdát állított nekik. Annyi a dolgunk, hogy odaálljunk az egyik brigád elé, megmutassuk magunkat, majd nyomás a csapdához, és hátsó sarok mögött, az épület nyugati oldalán megvárjuk, amíg elül a csatazaj. Ezt háromszor kell eljátszani, és ennyi. A csalogatást két módon is megtehetjük: vagy a golyóálló Patriottal, ami bár lassabb, de állja a lövéseket, vagy egy villámgyors autóval. Én az előbbit választottam…
Aki biztos abban, hogy autója jó állapotban van a csalogatások végén, a harctérről egy látványos ugratással is elmenekülhet – ott egy hívogató rámpa…

2. Espresso 2 Go: Ez egy jópofa küldetés, bár elsőre befontam a hajam, míg másodszorra rá nem jöttem a trükkre…
A Kartell pofátlanul, a Kappa kávéházlánc asztalainál árulja a SPANK-ot. Feladatunk, hogy 8 perc alatt mindhárom városrészben 9 árusító helyet elpusztítsunk. A fő problémának az látszik, hogy a térképen nincsenek feltüntetve a célpontok…
A trükk ott van, hogy a stopper csak akkor indul el, ha az első helyet elsöpörtük! Tehát csak annyi a feladat, hogy körbejárjuk egész Liberty City-t, és felderítsük a kávéházak pontos helyét – amikor mind a kilenc a radaron van, és elterveztük az útvonalat, elkezdhetjük a rombolást… Segítségül itt a kilenc célpont helye:
Portland:
– Salvatore villájának bejáratánál
– Trentonban, a kikötő mellett
Staunton:
– Newport, a parkolóház mellett
– Belleville Park, a park területén
– Bedford Point, a templom előtt
– Ettől kissé lejjebb az utcán, közel Donald székhelyéhez
– Torrington, kb. egy háztömbnyire Kenji kaszinójától, a csillag alakú szobor közelében
Shoreside Vale:
– A metró közelében, a reptér előtt
– Pike Creek, a hegytetőn, a kórháznál

A feladatra ideális a golyóálló Patriot, de más gyors és erős autó (pl. a kedvenc taxim) is megteszi, igazából nem lényeges.
Egy javasolt útvonal: menjünk Portlandba, fel Salvatore házához. Itt a maffia golyózápora fogad, úgyhogy lassítás nélkül hajtsunk át a célponton, fel a dombtetőre (el kell, hogy hagyjuk az éttermet, ahol a dagadt embert felrobbantottuk), le a dombon, az első kereszteződésben balra, és hamarosan átszáguldhatunk a második boxon is. Innen egyenesen eljutunk a Callahan hídig, átérve egy jobb-bal kombinációval hamar eljutunk a parkba, onnan az ismerős úton a parkolóházhoz. Gyors forduló, át a sziget túlfelébe Donald házához, bumm, majd fel egyenesen a templomhoz, innen gyorsan elérhetünk a kaszinó közelébe. Hamar át a hídon Shoreside-ra, rögtön balra a reptérhez, majd fel a hegyre az utolsó célpontunkhoz. (Érdemes a felderítéskor elkötni a reptérnél parkoló Cruisert, mert különben utánunk fog jönni!)
Az egyetlen rizikó a fentiekben, ha fel van vonva a híd. Alternatívaként az alagutat is választhatjuk, vagy a metróalagutat, az se rossz móka…

3. S.A.M: Oké, nem minősítem a feladatot… Annyi a dolgunk csupán, hogy három és fél perc alatt jussunk el a reptérre, lőjünk le egy repülőgépet, a kolumbiaiak és a rendőrség, helikopterek, FBI össztüzében szedjünk össze egy csomó SPANK batyut, és jussunk vissza Staunton-ra, az építkezéshez. Köszönöm szépen, kedves Rockstar!
A radart követve eljutunk egy csónakig, ahol egy grátisz rakétavető vár ránk. Pattanjunk a hajóba, és tűz ezerrel a reptérre. Szálljunk partra, úgyse fogunk tudni a hullámzástól rendesen célozni. Ha még van elég időnk, a távcsövessel szedjük le a lejtő tetején álló kolumbiaiakat, majd a rakétavetővel várjuk a repülőre, és adj neki. Ha nincs idő, akkor fordítva – előbb a repcsi, majd a rosszfiúk. Vigyázzunk, ne lőjük le a helikoptert, nagyobb bajba kerülünk, anélkül is lesz gondunk bőven. Kerüljük el a tündérke reflektorát, akkor megúszhatjuk a lövéseket. A kolumbiaiak kocsiját lopjuk el, és szedjük össze a csomagokat. Ezután vissza kell mennünk Stauntonra. Nem javaslom a vízi utat, mivel könnyen felrobbanthatnak minket a helikopterből. Egyszerűbb lesz a dolgunk, ha eltépünk a közeli metróhoz, kirúgjunk magunk alól a verdát, és a földalattival megyünk át a szigetre – az egyik megálló pont az építkezés mellett van! Rohanjunk a felszínre, lopjunk gyorsan egy kocsit, és tűz a már ismerős félkész épülethez, a lifthez.

Van egy még egyszerűbb út is: a Dodo-val simán, biztonságosan eljuthatunk az építkezéshez, mivel magasan vagyunk, nem érhet bántódás minket! Ezt azonban csak akkor vállaljuk be, ha nagyon biztos kézzel tudunk repülni a kis gépmadárral!

4. Ransom&The Exchange: Nos, most jön az, ami miatt igazán sűrűn és sokat fogunk anyázni. Ez tulajdonképpen két küldetés – Asuka utolsó, és Catalina első és egyetlen megbízatása számunkra.
Az első rész egyszerű: Catalina 500 ezer dollár váltságdíjat követel tőlünk Maria életéért cserébe. Ha még nincs ennyi pénzünk, szerezzük meg, bármi áron – taxizás, fosztogatás, bármi. Ha összejött a pénz, a legfontosabb teendőnk: menjünk a búvóhelyünkre, és mentsünk egy nagyot. Szükség lesz rá! Ezután menjünk

Shoreside-ba, adjuk át a pénzt. Aztán jöhet az ereszd el a hajamat…
Catalina emberei minden fegyverünktől megfosztanak (tele lesz az asztal), aztán persze hamar kiderül: a némber átvert minket, elveszi a pénzt, és parancsot ad a megölésünkre. Innentől 7 percünk van, hogy végezzünk vele. Kapjuk fel a fegyvert attól a figurától, akit az átvezető moziban lecsaptunk, és rohanjunk jobbra, a garázsba. Itt van egy páncél, és egy Cartell Cruiser. Pattanjunk be és irány az automata kapu, ami engedelmesen kinyílik. Ha még ott vannak az őrök, rohanjuk le őket, akár a kocsival, akár fegyveresen.
Távolban egy fehér helikopter, kövessük azt! Át a hídon, balra fel a hegyre, keresztül a gáton, balra le a hegyről, a T elágnál ismét balra, a hajtűkanyarig és tovább a gát alsó részébe, ahol a Kartell birkafürösztője (barikád… bocs) fogad. Az autó fedezékében nyírjuk ki őket, és vegyük el az AK47-esüket. Üljünk be az egyik kocsijukba, és tovább lefelé az úton, de kis távolságra a következő barikád előtt álljunk meg! Jobbra, a fűben van egy távcsöves puska, vegyük fel, szükség lesz rá!
Vegyük kézbe az AK47-est! Ha a jobb egérgombot lenyomjuk, kicsit ráközelíthetünk áldozatunkra, így könnyebb célozni. Ugye emlékszünk a hajórobbantásra? Itt is lesz pár piros hordó, úgyhogy abba is lőhetünk, ez felgyorsítja a munkánkat. A távcsövest csak a magasan lévő (torony, konténer teteje) őrök eliminálására használjuk!
Úgy félúton jön egy kis mozi, a helikopter a gát felett lebeg, úgyhogy eresszünk be pár sorozatot a gátba! Be fog vágtatni a színre egy Barracks OL, előle ugorjunk be egy konténer fedezékébe, háttal a gátnak, a probléma hamar megoldódik…
Az egyik utolsó akadály következik – fel kell rohanni a lépcsőn, de csak óvatosan, az egyik kolumbiainál lángszóró van! Álljunk meg a lépcsőn olyan pozícióban, hogy mi le tudjuk lőni a figurákat, de ők minket ne – de vigyázzunk Mariára! Odabent a lány mellett van még egy őr, ha elhullott, kapjuk fel a rakétavetőt, és lőjük le vele a helikoptert, csak ügyesen – három rakétánk van rá mindössze! Ha a gépmadárnak vége, nézzük meg, mi van Mariával, és lehet örülni, vége a küldetéseknek!

}{redenc

REJTETT CSOMAGOK ÉS AUTÓS KÜLDETÉSEK DÍJAI

A 100 elrejtett csomag összeszedése és az autós feladatok megoldása nemcsak pénzjutalommal, hanem még értékesebb díjakkal gazdagíthat minket! Íme a lista:

Rejtett csomagok (mindegyik 1000 dollárt ér, minden 10. után egy-egy újratermelődő fegyver jelenik meg a búvóhelyünknél!)
10 = Pisztoly
20 = Uzi
30 = Kézigránát
40 = Puska
50 = Páncél (100 egység)
60 = Molotov-koktél
70 = AK-47
80 = Mesterlövész fegyver
90 = M16
100 = Rakétavető és egymillió (!) dollár jutalom

Portlandban 33, Staunton szigeten 36, Shorside Vale-en 31 csomagot találunk.

SOLDIER OF FORTUNE 2

Az hiszem, senkinek nem kell bemutatni a Soldier of Fortune című játékot, legalábbis aki kicsit is járatos az FPS-ek géppuska-ropogtató világában. A játék igen sikeres volt, és kár is tagadni, nem annyira korszakalkotó története miatt, hanem mert végtagok szakadtak le egy-egy jól sikerült lövésünk hatására az ellenfelekről. A legnagyobb poén az volt, mikor belelőttünk az egyik lábába, mire fél lábon kezdett ugrálni, és ha belelőttünk a másikba, akkor a már sérült lábon ugrált . De végre megérkezett a második rész, egy kicsit felturbósított Quake 3 motorral, és az első részhez képest tízszer annyi poligonból épülnek fel a karakterek. Ennek gyakorlati haszna ismét csak annyi, hogy sokkal valóságosabban ábrázolhatóak a sérülések. A történet viszont – számomra legalábbis – még mindig sablonos. Ám ami ismét sikeressé fogja tenni a játékot, az a hangulat. A „sarok–mögül–kihajolok–lövök–egy–sorozatot–majd–vissza" módszer felejthetetlen. A nehézségről csak annyit, hogy minden elismerésem azé, aki nehéz fokozaton kód nélkül végigviszi a játékot. Végszóként csak annyit, hogy a második rész úgymond méltó lett az előző sikereire. A műfaj szerelmesei ne hagyják ki.

Prága

Streets: Induljunk el a sikátorban, és a sarok után lőjünk bele a PB-palackba. A ládák után a sarokban nyissuk ki az ajtót, és az erkélyről ugorjunk át a tetőre. Ugorjunk le a kapun túl az utcára, és a kerítések között elmenve másszunk fel az erkélyre. A párkányon menjünk át az erkélyen át a hotelbe. A padláson essünk le a sarokban a lyukon.

Hotel Prague: Ki a szobából, le a lépcsőn az alsó szintre. Át a nappalin és konyhán, majd fel a lépcsőn. A két bezárt ajtónál a jobboldali szobában megtaláljuk Ivanivochot. Ezután kövessük őt és védjük meg, majd ugorjunk le a hulladékledobóba.

Outside Hotel: Szálljunk fel a teherautóra, és használjuk a gépágyút. Lőjük le a katonákat, míg elindul a teherautó. Amikor ismét megáll, balra lőjünk bele a palackokba, hogy kirobbanjon a kapu.

Countryside: Csak lőnünk kell a teherautókra és az azon lévő katonákra. Amikor megállunk az őrállomásnál, lőjünk bele a PB-tartályba, hogy felrobbanjon.

Train Station: Ne vegyük elő a fegyvert, miközben kövessük a doktort. Miután a toalettben beszéltünk Nemec-kel, vegyük fel a táskát. Kimenve mutassuk meg a papírokat a jegyszedőnek. Balra nyissuk ki a zöld ajtót, szálljunk fel a vonatra, majd tovább a kétszárnyú ajtón. Az őrök ne vegyenek észre. Késsel vágjuk szét a dobozokat, és a falon lévő lyukon másszunk ki. A garázsnál álló őr hátába dobjunk tört, különben megszólal a riasztó. Tegyük ugyanezt a raktárban lévőkkel is, majd fent másszunk át a szellőzőcsövön. Az ablakon másszunk ki, és jobbra menjünk fel az irányítóterembe. Nyomjuk fel a sárga kart, majd szálljunk fel a vonatra.

Kolumbia

Temple Ruins: Óvatosan haladjunk a romok között, és vegyük fel a távcsöves puskát, ami a későbbiekben jól jöhet. A nagy lépcsős épületnél menjünk jobbra tovább.

Forward Camp: Ügyeljünk a bukódrótos

csapdákra, miközben húzódjunk fedezékbe a helikopter elől. A kaput elérve menjünk fel a kőépületbe, és a kapcsolóval lőjük le a helikoptert. A felrobbant házban a karral nyissuk ki a kaput.

The Bridge: Ha elértük a hidat, intézzük el a túloldalon lévő katonákat, majd kövessük a mienket.

Rebel Encampment: Tisztítsuk meg a házak környékét, míg a parancsnok nem mondja, hogy menjünk be a nagy házba. Azt is tisztítsuk meg, és nézzük meg a papírokat a falon és asztalon. Ezután a következő „felkérésre" is nézzünk szét a másik házban, ahol nézzük meg a papírokat az asztalon, miután megtisztítottuk az épületet. Ezután az istálló jön, ott a ládákat kell megnéznünk. Végül szedjük le a bombát a bambuszketrecről, szabadítsuk ki a fickót, majd robbantsuk fel a kaput.

River Landing Zone: Induljunk el a folyóban, majd tovább a romok között. Ne menjünk túlságosan előre a többiektől. A helikoptert elérve szálljunk fel rá, és az M60-assal fedezzük a társainkat a menekülésben.

Helicopter Extraction: Az első bázisnál lőjük le a katonákat, míg a másodiknál az erkélyen lévő lőállást semmisítsük meg. Lőjünk bele a ház melletti hordókba. Az őrtoronynál is lőjük szét a hordókat, majd a hídnál robbantsuk fel a teherautót.

Vergara háza

Grounds: Használjuk ismét a tört vagy a hangtompítós pisztolyt, hogy ne szólaljon meg a riasztó. Balra a garázs mellett menjünk el, kerüljük körbe a medencét, és a sarokban a tűzhelynél másszunk fel a rácson az erkélyre. Innen másszunk át a tetőre, majd menjünk be a szellőzőn.

Main House: A polcon találunk éjjellátó szemüveget. Lopakodva keressük meg a sarokban a lyukat, és essünk le. Az őr mellett a lépcsőnél ugorjunk le. Be az ajtón, keresztül a szobán és konyhán, majd a kis folyosó után megtaláljuk Vergara irodáját. Itt nyissuk ki a széfet, és készüljünk fel a támadásra. Menjünk ki a szobából a másik ajtón, és le a pincébe.

Wine Cellar: Nyissuk ki az ajtót, majd jobbra az ajtón tovább a folyosón. A raktárban másszunk fel a létrán, és a kis rácson essünk le. Menjünk le a borospincébe, és a végén balra a polctól a dobozok mögött megtaláljuk a kapcsolót. Induljunk el a csigalépcsőn.

Bunker: Haladjunk mindig lefelé, a robbanás után keresztül a szobákon, míg el nem érjük Sanchezt a kerítés mögött. Menjünk a középső oszlop mögé, és lőjük szét a Sanchez mögötti elektromos szekrényt a falon. Miután megrázta az áram, vegyük fel a belépőkártyát, és használjuk az előbbi ajtónál.

Seaward Star

Main Deck: Menjünk be balra a lépcső ikonnal ellátott ajtón, és menjünk le az alsó szintre.

Balra a folyosón a piros gombtól jobbra a szobában megtaláljuk a belépőkártyát. Menjünk fel a hídra, nyissuk ki az ajtót, és le a rádiósszobába. Itt jobbra megtaláljuk a rakteret nyitó kart, ám még nem tudjuk kinyitni. Menjünk le a fedélzetre, és az orrban használjuk a darut. Az itteni őr hulláját rejtsük el, majd magunk is bújjunk el a lyukban, míg elmennek az őrök. Vissza az előbbi szobába, és a karral nyissuk ki a rakteret. Ott essünk le a lyukon.
Interior: A ládáknál bújjunk át a lyukon, majd a ládák között keressük meg a targoncát, és használjuk. A felemelt ládáról ugorjunk fel a folyosóra. Jobbra át a szobán, le a lépcsőn, és a gépháznál balra a létrán le. Egyenesen a piros fénynél zárjuk el a csapot, és tovább a másik irányba. Le a létrán a raktárban, majd a következőn is, és helyezzük el a bombát. A következő hármat nem lesz nehéz elhelyezni, ám az ötödikhez a negyedik után menjünk balra. Fel a létrán és a raktárban keressük meg a létrát lefelé, és helyezzük el az utolsó bombát.

Hong Kong
Lower Docks: Hagyjuk el a hajót és a dokkot. Jobbra a ládák között induljunk tovább. A sikátor végében lőjük szét a deszkákat az ablakon, és másszunk be.
Upper Docks: Ki az ablakon, és a fal mellett parkoló teherautótól jobbra a ládáknál menjünk el. A fülkénél lévő targoncát használjuk, és ugorjunk át a falon.
Streets: Induljunk el az utcákon, és ügyeljünk az orvlövészekre. Le a rámpán át a garázson, és balra be az ablakon. Menjünk fel két szintet, és az erkélyen a kék neonreklámról ugorjunk át szembe az erkélyre. Fel egy szintet, és az erkélyről itt is a neonról ugorjunk át szembe. Az erkély végén a sarokban másszunk le a létrán. Jobbra az első sikátorban ugorjunk át a falon.
Market: Induljunk el az utcán, és a második teherautó után menjünk a raktár területére. Be az épületbe, és az emeleten húzzuk meg a kart az ablaknál. Át a kinyílt ajtón, és be a liftbe.
Warehouse: Nyissuk ki a gombbal az ajtót, és induljunk tovább. A nagy raktárban az emeleten be az ajtón, míg el nem érjük az irodát. A videó után használjuk a számítógépet.
Prison: Várjuk meg, míg a másik rab kiszabadít. Szedjük össze a fegyvert és tárakat, majd induljunk tovább a kinyitott ajtón. Ezután nyissuk ki a szobáknál a rácsot, míg ki nem jutunk a börtönből. Az udvaron nyissuk ki balra a sarokban az ajtót, és fent vegyük fel a távcsöves puskát.

New York
The Armory: Keressük meg Samet lent az épületben. Ha megtaláltuk, át az ablakon, és le a létrán. Zárjuk el a csapot, majd vigyük Samet le a rámpán. A csőnél rúgjuk szét a törmeléket, majd tisztítsuk meg az utat. Vigyük Samet a hordágyhoz.
Sam's Room: Keressük meg Sam szobáját, majd tisztítsuk meg az épületet a támadóktól. Tovább a kétszárnyú ajtón, át az ablakon, fel a lépcsőn, menjünk át a lámpákon, majd végül szálljunk be a liftbe.
Patient Services: Haladjunk tovább, majd fel a lépcsőn. Az ablakon másszunk ki, át a szellőzőn, és a másik ablakon be. Ezután fel a lépcsőkön egészen a tetőig.
Hospital Roof: Lőjünk bele a két tartályba, és a leszállópálya melletti „szekrényen" lévő kéménybe is. Itt találunk M60-ast, amivel lőjük a helikopter két motorját, lehetőleg oldalról, míg felrobban (elsőnek bele tudunk lőni gránáttal is, de utána már magasabbra száll).

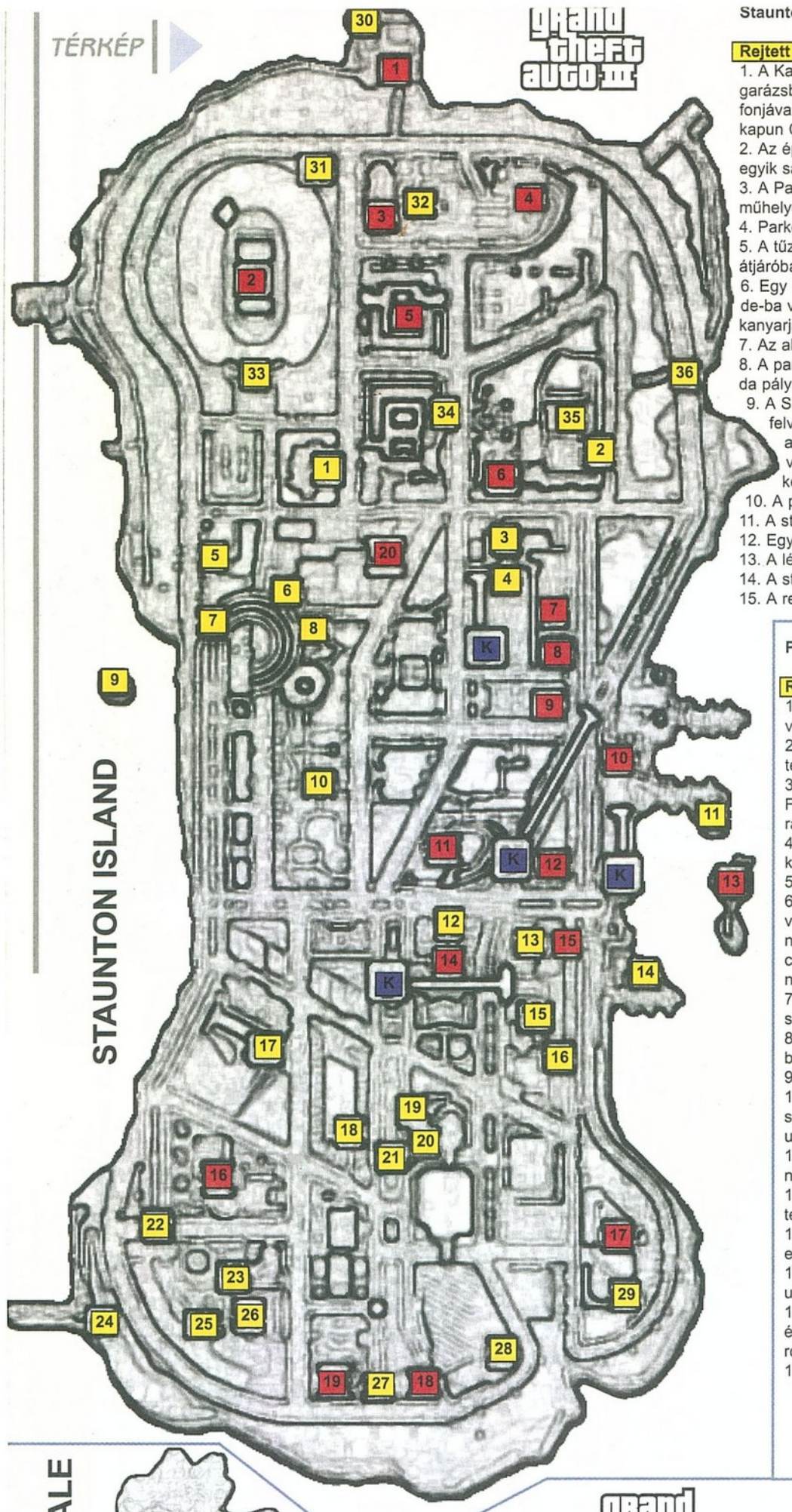
Kamcsatka
Perimeter: Menjünk fel az útra, majd le a kerítésen lévő lyukon. A jég melletti őrtorony lábánál lőjük szét a hordót, és ússzunk át a vízen. A nagyobb épület mögött a szikláról ugorjunk fel a teraszra, és a karral nyissuk ki a kaput. Menjünk végig az alagúton.
Main Road: Kövessük az utat, és a baloldali őrtoronyban a karral nyissuk ki a csövet. Lent másszunk be ebbe a csőbe.
Train Depot: Másszunk fel a híd lábán levő létrán. Át a hídon, és jobbra menjünk be a kerítésen lévő lyukon. Balra tovább a kőfalon található résen. Indítsuk el a sárga mozdonyt, és a nyitott vagonban másszunk fel a tetejére, majd be a szellőzőn.
Train Bridge: Kövessük a síneket, majd át a hídon. A gépágyús őrtoronyba másszunk fel, és az ablakon ki a tetőre. Másszunk be a szellőzőbe, és a ketrecben nyomjuk le a kart. Vissza az előző szellőzőbe, és essünk le a megállt ventillátornál.
Checkpoint: Induljunk el a vagonok között. A ketrecben először a két oldalsó kart húzzuk meg, majd a középsőt. Vissza a vagonokhoz, és fel a leszakadt tetőrészen. Ugorjunk át a tetőkön, és be a szellőzőn. Tovább az alagúton, míg el nem érjük a sárga mozdonyt. Kapcsoljuk le a vagont a szeg kihúzásával, és indítsuk el a mozdonyt.
Cave Complex: Menjünk egészen a nagy barlangig. Az épületben fel az emeletre, és szálljunk be a liftbe. Lent induljunk tovább a folyosón.

Main Generator: Nyissuk ki a számkódos, majd a kétszárnyú ajtót. Le a lépcsőn, el a rácsok között, majd le a létrán. Ezután jobbra a létrán másszunk fel, és középen a ketrecben nyomjuk le a kart, majd vele szemben a fülkében is.
Main Generator: Menjünk visszafelé a kézleolvasós ajtóig. Miután kirobbant, másszunk be, majd le a szellőzőbe. Fel a létrán, ki az ajtón, majd a sötét folyosónál jobbra be a lyukon.
Cave Complex: Ki az ajtón, és fel a létrán. A liftben húzzuk meg a kart, és a tetejéről másszunk fel az oszlopon. Kint a darunál húzzuk meg a kart, majd másszunk vissza a liftbe. A leszakadt folyosórésznél menjünk balra.
Research Facility: Az elágazásnál jobbra menjünk tovább. Később fel a lépcsőn, tovább a folyosókon, majd essünk ki az egyik ablakon. Középen másszunk be az ablakon, és tekerjük el a csapot. Lent a kinyílt ajtónál induljunk tovább.
Labs 1, 2, 3: A teherautóknál fent húzzuk meg a kart kétszer, míg a második raklap is ideér. Szedjük fel a ládáról a bombát, és menjünk vissza a laborba. Helyezzük el a bombát az ezüst tartályon. Tovább a kirobbant falon, le a lépcsőn, és a következő laborban is helyezzük el a bombát a tartályon. Fent másszunk ki a kitört ablakon, majd át a szellőzőn. Ezután a laborban megtaláljuk a harmadik tartályt, amit ismét robbantsunk fel.
Lab 4: A pultnál lévő karral nyissuk ki az ajtót. A 4-es laborban lent a fülkében a karral húzzuk fel a védőfalat a tartályról. Kinyitva valamelyik ajtót, robbantsuk fel az utolsó tartályt is. Fent a fel-felemelkedő védőfülkére ugorjunk fel, és szellőzők között kúszva induljunk tovább. Ezután kövessük a dokit, míg megáll, majd lent nyissuk ki a ketrecet, és nyomjuk le a kart. Fent a lépcső melletti karral nyissuk ki a jármű ajtaját, és szálljunk be.

Svájc
Security Station: Miután beszéltünk Jenzerrel, menjünk fel a felső szintre. Tisztítsuk meg a repteret a terroristáktól.
Airport Terminal: Továbbra sincs más dolgunk, mint a terroristák elintézése, hogy lehetőleg minél kevesebb túsz haljon meg.
Airport Hangar: Le a lépcsőn, és a futószalagon tovább. A pincében másszunk fel a létrán, és lőjünk bele a palackokba. Essünk le a lyukon, nyissuk ki a rácsot. A polc melletti palackba lőjünk bele. Az udvaron át a ládák között, és a gépet elérve a létrán másszunk fel. Átugorva a szerelőállványra nyissuk ki az „ajtót".
Airplane: Fel a fedélzetre, és induljunk el hátra. Az egyik asztalon megtaláljuk a belépőkártyát, amivel kinyithatjuk a gép elejénél lévő ajtót. A videó után menjünk le a szervizalagútba, és a vezetékek mellett elmenve szabotáljuk a navigációt. A gép hátuljában vegyük fel az ejtőernyőt, és ugorjunk ki.

Texas
Shop Main Level: A félig nyitott ajtónál másszunk fel a plafonon lévő lyukon át a szellőzőbe. Addig másszunk, míg le nem tudunk esni, és szálljunk be a liftbe.
Shop Level Two: Induljunk el balra, és keressük meg a liftet, amivel tovább tudunk menni.
Shop Laboratory: Menjünk keresztül a laborokon, míg meg nem találjuk Wilsont. Ezután ki az ajtón, és balra a liftbe be.
Shop Roof: Ismét egy helikopter. Balra elindulva a tetőn találunk egy M60-ast, amivel szintén a gép két motorját kell lőni. Lent egy bezárt ajtó mögött csomó cuccot találunk még. Ügyeljünk a gép hosszú sorozataira és rakétáira. Az viszont biztos, hogy nagyon sokáig kell lőni oldalról a gép motorjait.

Crowie



Staunton Island

Rejtett csomagok

1. A Kartell székhelyén, az egyik garázsban (King Courtney telefonjával szemben.) Behajtás a kapun Cartell Cruiser-rel!
2. Az építkezés területén, az egyik sarokban
3. A Pay 'n' Spray és 8-Ball műhelyénél, az egyik garázsban
4. Parkolóház, második szint
5. A tűzoltóság melletti kis átjáróban
6. Egy épület tetején. A Shoreside-ba vezető híd felhajtóágának kanyarjából lehet ráugrani
7. Az alagútban
8. A parkban, az egyik kosárlabda pályán
9. A Shoreside-ba vezető felvonható híd közepén. Állj a mozgó szelvényre, és várd meg, míg felemelkedik!
10. A parkban, a kis híd alatt
11. A stégeknél
12. Egy kis átjáróban
13. A lépcső tetején
14. A stégeknél
15. A rendőrség háta mögött
16. A rendőrséghez vezető úton
17. A templom udvara
18. Egy kis sikátor
19. Az AMco székház föld alatti garázsában, a lift előtt
20. Az AMco székház tetején (fel a lépcsőn!)
21. Az üvegportálos épületben, hadd törjön!
22. A kereszteződéssel szemben, az egyik kapualjban
23. Az épület tetején (a föld alatti parkolóból fölvezető lépcső mellett)
24. A leszakadt stég előtt a parton
25. Az egyik épület mellett
26. A föld alatti parkolóban
27. A gyalogos felüljárón
28. A nagy csillag alakú szobor mögött
29. Kenji kaszinója tetején, a helikopternél
30. Phil katonai ellátó bázisa (Army Surplus)
31. A sárga hirdetőtábla mögött
32. A kórház tetején
33. A stadion bejáratához vezető lépcső tetején
34. Az egyetem belső udvarán
35. Az építkezés területén, az egyik épület második emeletén
36. A kis vashíd tetején. Gyalogolj föl érte!

Fontosabb helyek:

1. Phil katonai telepe (Army Surplus)
2. Bush stadion
3. Metró
4. Porter alagút
5. Kórház
6. Rise FM
7. Pay 'n' Spray
8. 8-Ball bombaüzlete
9. Ammu-Nation fegyverkereskedés
10. Asuka szerény hajléka
11. Lips 106
12. Városháza
13. Callahan Bridge
14. FBI főhadiszállás
15. Rendőrség
16. Liberty Tree
17. Kenji kaszinója
18. Metró
19. Love Media – Donald Love helye
20. Bevásárlóközpont

K Különleges ugrás

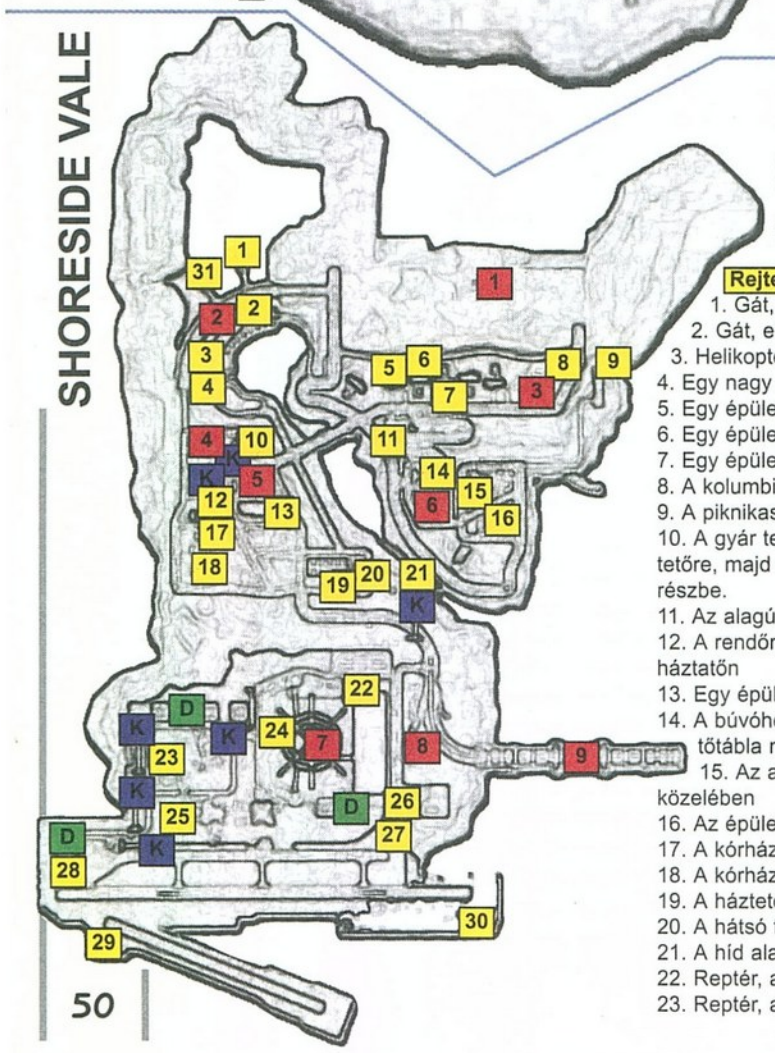
Portland

Rejtett csomagok

1. Hajts északra, a rakpart végéig.
2. A Head rádió épületének tetején, a magasvasútról éred el.
3. Az AMco gázállomás tetején. Fel kell ugratnod a tetőre, vagy ráugrálni!
4. Az autószalonban – törd be a kirakatot!
5. Salvatore villájának teraszán
6. Menj pont északra Salvatore villájától a szikla pereméig, és nézz le! Lent egy kis peremen a csomag. Ne ess le, menj körbe, nyugatra indulva!
7. Az épület mögött (kőkerítéssel körülvett két emeletes ház)
8. A „telefonos" parkban, a bokrok között
9. A fák között
10. Az AMco gázállomás déli szomszédja, a nagy toronyház udvarának hátsó részében
11. A lezárt, lyukas útszakaszra néző romos épületben
12. Kis park, taxival, át a kék tetőn
13. Luigi bárjának tetejéről éred el, jobbra a kék tetőn
14. Luigi bárjának a tetején (az udvarból, fel a vaslépcsőn)
15. A Luigi bárjával szemközti épület legtetején, bejárat oldalról
16. Metróállomás, Chinatown (ha nyitva a metró)
17. Felállványozott ház aljában (Rush Construction Company) – be kell törnöd az üveget!
18. A hosszú sikátor egyik kerítéses udvarában (több szakaszra van osztva!)
19. Az (8-Ball műhelye melletti régi iparvágányt és a Supa Save hátulját összekötő alagút közepén
20. A Supa Save bolt tetején (magasvasútról vagy ráugratni)
21. Chinatown, piac, a Hong Hung Inc. melletti sötét átjáró
22. Chinatown, az épület tetején (az udvarban egy parkoló furgon)
23. Chinatown, kis átjáró a Roast Peking Duck étterem mellett
24. A Bitch 'n' Dog Food üzemben, a raktár mögött
25. A Liberty Pharmaceuticals tetején
26. Az egyik raktárépület tetején
27. A híd előtti nagy épület udvarában
28. Az AM Petroleum Company telephelyén, az épület mögött
29. A bisztró melletti nagy épület udvarában, a betonkerítés mögött
30. A Liberty City Sawmill tetején. Az előbbi épület udvarából, a földhányásról ugrathatsz rá.
31. A Triád halfeldolgozó üzemében, Triad Fish Van (halasautó) kell, hogy bemehess
32. A móló végében
33. Egy kis szigeten, Portlandtól délre. Csónakkal éred el.

Fontosabb helyek:

1. Roncstelep
2. Head Radio
3. Tűzoltóság
4. Autószalon
5. 8-Ball műhelye (bombaszerelés)
6. Magasvasút megálló
7. Salvator villája
8. Alagút
9. Metró
10. Búvóhely
11. Toni étterme
12. Ammu-Nation fegyverbolt
13. Pay 'n' Spray
14. Luigi bárja
15. Kórház
16. Marco bisztrója
17. Világítótorony
18. Rendőrség
19. Kikötő
20. Kínai mosoda
21. Chinatown, kínai negyed
22. Marty Chongs kutyaeledel üzeme, a Bitch 'n' Dog Food
23. Joey garázsa
24. a Kartell SPANK szállító hajója
25. A Triád halfeldolgozó üzeme



Shoreside Vale

Rejtett csomagok

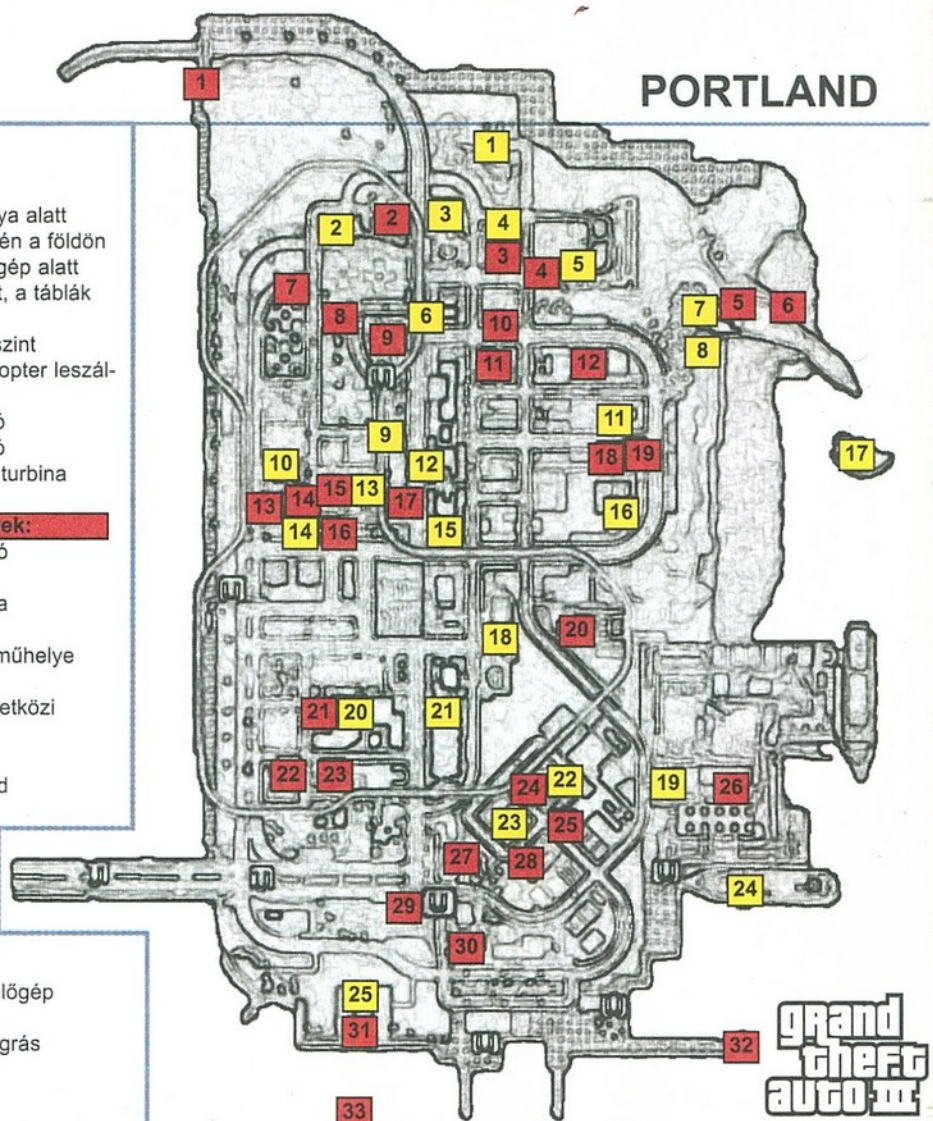
1. Gát, keleti turbina
2. Gát, első turbina
3. Helikopter leszállóhely
4. Egy nagy szikla mögött
5. Egy épület mögött
6. Egy épület előtt
7. Egy épület előtt
8. A kolumbiaiak vityillója
9. A piknikasztaloknál
10. A gyár területe. Ugorj a tetőre, majd az elkerített részbe.
11. Az alagútban
12. A rendőrség mögött, a háztatőn
13. Egy épület mögött
14. A búvóhelyed és a hirdetőtábla mögött
15. Az apartmanok közelében
16. Az épületek között
17. A kórház parkolójában
18. A kórház mögött
19. A háztetőn
20. A hátsó falon
21. A híd alatt
22. Reptér, a földön hever
23. Reptér, az egyik repülőgép szárnya alatt
24. Reptér, szintén a földön
25. Reptér, egy gép alatt
26. A reptér előtt, a táblák közelében
27. Metró, alsó szint
28. Reptér, helikopter leszállóhely
29. Reptér, kifutó
30. Reptér, kifutó
31. Gát, nyugati turbina

Fontosabb helyek:

1. Csillagvizsgáló
2. Gát
3. A Kartell villája
4. Pay 'n'Spray
5. 8-Ball bombaműhelye
6. Búvóhely
7. Francis Nemzetközi Repülőtér
8. Alagút
9. Felvonható híd

D Dodo kisrepülőgép

K Különleges ugrás



PC.GAMES

játékmagazin mindenkinek
ajándék teljes játékokkal

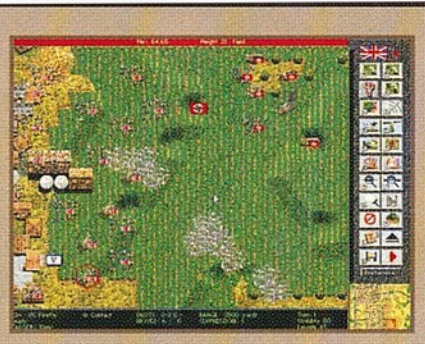
csak 796 Ft-t!

THE NEW ADVENTURES OF THE
TIME MACHINE

SZINKRONIZÁLT TELJES MAGYAR NYELVŰ KALANDJÁTÉK

MINDEN HÓNAPBAN DVD-ROM MELLÉKLETTEL IS!
PC.GAMES DVD

STEEL PANTHER WORLD WAR 2



DEMO-K

AIRBORNE ASSAULT
BUZZING CARS
CUBOINGO
DARK ORE
FARLAND SYMPHONY III
INDUSTRY GIANT 2
M. SCHUMACHER RACING KART
OPERATION BLOCKADE
PORT ROYALE
SOLDIER OF FORTUNE II
SWARM RAMPAGE
THE I OF THE DRAGON
TONY TOUGH
WRONG WAY WALLY

TELJES JÁTÉKOK

STEEL PANTHERS WW2 V5
BLOCKS 2001
BUBBLE 2 HERO
CHICKEN INVADERS
CYBERNOID 2
DIZZY GREATEST ADVENTURE
DIZZY'S NORMAL DAY
LODE RUNNER LIVE
PLEURGHBURG
SUPER MARIO WORLD DELUXE
TAKATIS
TANKS 3D
THE ULTIMATE TK
WARRIOR DRAGON
ANTS
BALDY 3D
EIGHT LEGGED FREAKS

SHAREWARE JÁTÉKOK

ASTRONOID
BOA
BURN!
CRAZY TETRIS
CRITICAL MASS
CRAZY COWBOY
DOCKER SOKOBAN
FLUX
FLECTO MANIA
GIDDY 3
GUNNER
OUTBREAK
PIRATE ISLES
PUZZLIC ADVANCED
PATCH WORLD
REBOUND
ROBOTS POWER ON!
SUPER ROCO BROS 3D
TOBI ON THE RUN
TROY 2000
ALONIX
FLIP TRIP
INFEST
SKY MAZE
UPLINK

RETRO JÁTÉKOK

LAST NINJA
BIG MAC
JET SET WILLY 2

TUNING

MOUSE RATE CHECKER
OPTIRAM

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

AMERI IMAGER
ACCELMAN
ACTUAL STARTUP PRO
BAD COPY PRO
BLAZE MEDIA CONVERT
CATALOG MAX
EASY MODEL
EASY MOSAIC MAKER
POSTER PRINTERY
FONT CREATOR PROGRAM
FRACTAL TUNE
ICON COOL EDITOR
MPEG4 DIRECT MAKER
IMAGE TRANSFORMER PRO
WINAMP 2.80
ADVANCED GIF ANIMATOR
CYBERMOTION 3D
IMAGE STYLES PRO
MAGICMEDIA
MP3 DOCTOR
SCREENSAVER BUILDER
WATCHDOG
AUDIOCITY
DISK INVESTIGATOR
SEND AN SMS 2.0
POWER MP3

EXTRA PROGRAMOK

GAME MAKER
4D VIEWER
ASCII FACTORY
ACSII INVADERS
ELASTO LAB
GIGA PAC-MAN
LEGENDARY TALES ENGINE
CLASSIC BASIC GAMES
DESKTOP DREAMSCAPES
DUEL CABARET
DUEL CANNON
TALISMAN DESKTOP
SOUTH PARK INVADERS

KIEGÉSZÍTŐK, MOD-OK

CONQUEST: FRONTIER WARS
DIABLO II
DUNGEON SIEGE
FREEDOM FORCE
HALF-LIFE
JEDI OUTCAST
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
UNREAL TOURNAMENT
GRAND THEFT AUTO 3
ELDER SCROLLS 3: MOROWIND
SW: GALACTIC BATTLEGROUND
QUAKE 3

PROGRAMOZÁS

CRYSTAL SPACE ENGINE
AARDAPPEL'S GAME ENGINE

+ WINAMP SKINEK, PLUGINEK
+ CHEAT-EK, TRAINEREK
+ SCREENSAVER-EK

9 771586 737000 00204